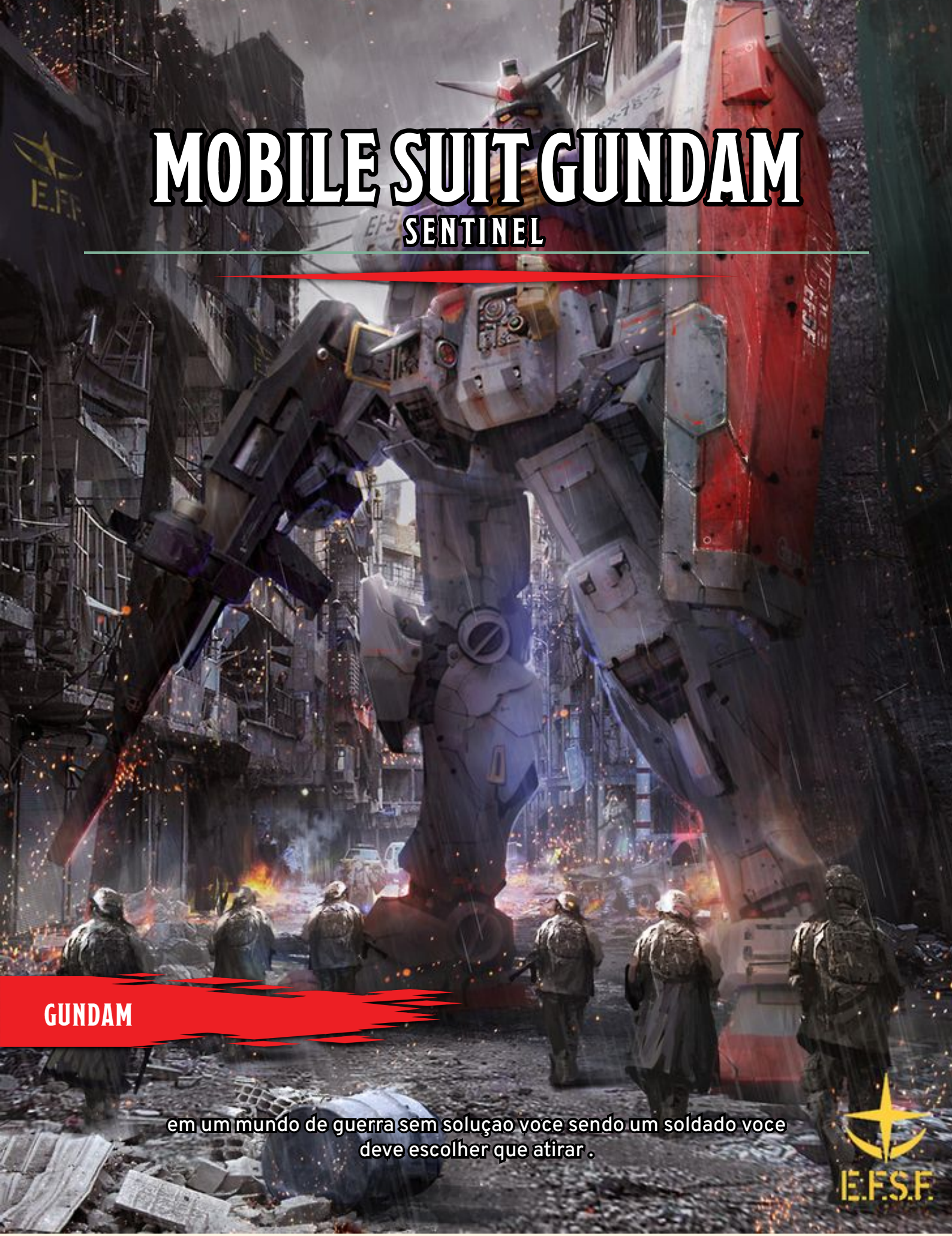
MOBILE SUIT GUNDAM

SENTINEL



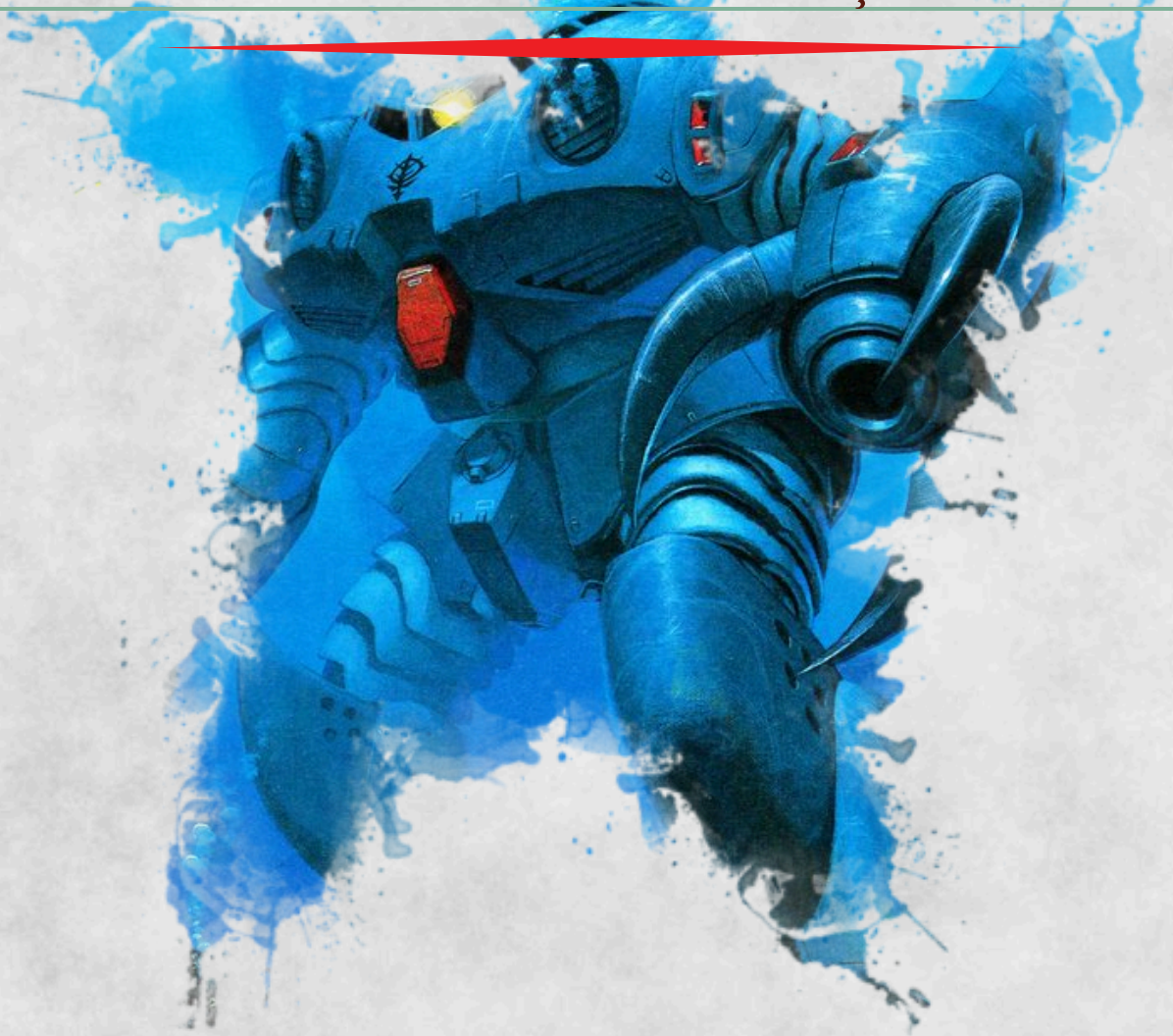
GUNDAM

em um mundo de guerra sem soluçao voce sendo um soldado voce deve escolher que atirar .

E.F.S.F.

GUNDAM SENTINEL

SONHOS DA NAÇÃO



CONTENTS

Introdução ao RPG 4

Sistema de Regras Básicas 5

Capítulo 3: Criação de Personagens 9

Capítulo 4: Habilidades Natas 13

Capítulo 5: Criação de Personagens 18

Capítulo 6: Perícias e Habilidades 21

Capítulo 7: Equipamento e Armas 23

Capítulo 8: Combate e Regras de Batalha 26

Capítulo 9: Equipamentos e Armas 29

Capítulo 10: Combate e Táticas 31

Capítulo 11: Missões e Progressão 33

Capítulo 12: Raças 36

Capítulo 13: Perícias e Habilidades 38

Capítulo 14: Mobile Suits 40

Capítulo 15: Combate Entre Mobile Suits 42

Capítulo 16: Equipamentos e Acessórios 44
5)

Capítulo 17: Upgrades e Modificações de Mobile Suits 46

Capítulo 18: Missões e Campanhas 50

Capítulo 19: Personalização de Mobile Suits 52

Capítulo 20: Combate Avançado 55
)

Capítulo 21: Exploração e Missões 57

Capítulo 22: Tipos de Inimigos 59

Capítulo 23: nave e sides 61

Capítulo 24: Mobile Suits de Transformação 62

parte final 53

INTRODUCÃO AO RPG

O que é RPG?

O RPG (*Role-Playing Game*) é uma experiência de jogo onde os participantes criam e interpretam personagens em um mundo fictício. Durante o jogo, os jogadores tomam decisões que influenciam diretamente a narrativa, enquanto o Mestre conduz a história, descreve o mundo ao redor e interpreta os personagens não-jogadores (NPCs).

No RPG de *Mobile Suit Gundam Sentinel*, você entra em um universo onde mechas, batalhas espaciais e tensões políticas criam o pano de fundo para histórias épicas e decisões estratégicas.

O UNIVERSO DE *MOBILE SUIT GUNDAM SENTINEL*

Situado no vasto universo de *Gundam*, este RPG é ambientado em uma época onde a humanidade se expandiu para o espaço, colonizando a órbita da Terra e além. As tensões entre as forças de Zeon e a Federação Terrestre deram origem a guerras devastadoras, onde *Mobile Suits* se tornaram a principal arma de combate.

Você e seu grupo de jogadores serão alunos de uma Academia Neutra, criada para treinar pilotos, engenheiros e táticos das duas facções em um esforço para preservar a paz. Mas a neutralidade é posta em risco quando um grupo terrorista rouba protótipos de *Gundam*, e cabe a você decidir o destino da Academia e de seus próprios personagens.

O Papel do Mestre e dos Jogadores

O Mestre

O Mestre é responsável por narrar o mundo ao redor dos jogadores, descrever as cenas, interpretar NPCs e apresentar desafios. No RPG de *Gundam Sentinel*, o Mestre também é o árbitro das regras e garante que a história flua de forma interessante para todos os envolvidos.

Os Jogadores

Cada jogador assume o papel de um personagem personalizado, com suas próprias motivações, habilidades e história. Seu objetivo é colaborar com os outros jogadores, completar missões e desenvolver seu personagem, tanto em termos de mecânicas quanto de narrativa.

COMO FUNCIONA O JOGO

1. **Criação de Personagens:** Cada jogador cria um personagem único com origens, habilidades e atributos que refletem seu papel na equipe.
2. **Missões:** O Mestre apresenta missões que podem variar de batalhas contra inimigos a investigações políticas e resgates perigosos.
3. **Combate e Roleplay:** As sessões incluem batalhas estratégicas com *Mobile Suits* e interações sociais ricas em narrativa.
4. **Decisões:** As escolhas feitas pelos jogadores moldam o universo ao seu redor, afetando alianças, inimigos e o futuro da Academia.

POR QUE JOGAR *MOBILE SUIT GUNDAM SENTINEL RPG*?

- **Imersão Narrativa:** Explore um universo rico em história, personagens e conflitos.
- **Personalização Completa:** Crie personagens e *Mobile Suits* adaptados ao seu estilo de jogo.
- **Estratégia e Ação:** Participe de batalhas táticas que combinam planejamento e improvisação.
- **Cooperação e Drama:** Trabalhe com outros jogadores para superar desafios e tomar decisões difíceis.

Prepare-se para pilotar, lutar e moldar o destino da galáxia em *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG*!

SISTEMA DE REGRAS BASICAS

O sistema de regras de *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG* utiliza um conjunto variado de dados (1d6, 1d10, 1d12, 1d15, 1d20 e 1d100) para determinar o resultado das ações e eventos. Essa diversidade permite maior flexibilidade e precisão para simular situações de combate, estratégia e narrativa.

RESOLUCÃO DE ACÕES

Sempre que um personagem tenta realizar uma ação com um resultado incerto, o Mestre solicita uma rolagem de dados. O tipo de dado a ser rolado depende da dificuldade da tarefa e da habilidade do personagem.

1. **Teste de Atributo:**
   - O jogador rola um dado apropriado (1d6 a 1d20) com base no desafio definido pelo Mestre.
   - O valor rolado é somado ao modificador do atributo correspondente.
   - Se o resultado for igual ou maior que a **Dificuldade** (fixada pelo Mestre), a ação é bem-sucedida.

Tabela de Dificuldades:

Nível	Dificuldade	Dado Padrão
Fácil	5-10	1d6
Moderado	11-15	1d10
Difícil	16-20	1d15
Muito Difícil	21-25	1d20
Épico	26+	1d100

2. **Teste de Perícia:**
   - Para ações especializadas, o jogador usa um dado associado à perícia relevante.
   - Perícias treinadas adicionam um bônus fixo (+2 a +5), dependendo do nível do personagem.
3. **Teste Resistido:**
   - Em competições entre personagens, ambos rolam dados apropriados e somam seus modificadores.
   - Quem obtiver o maior resultado vence.

Exemplo: Um piloto tenta hackear o sistema de alvo de um inimigo (Dificuldade 18). Ele rola 1d15 + bônus de Inteligência (+4). Se o total for 18 ou mais, ele desativa o sistema de alvo.

ESTRUTURA DE TURNOS E COMBATE

No combate, cada turno representa aproximadamente 6 segundos de ação.

1. **Iniciativa:**
    - Todos os participantes rolam 1d20 + Reflexos.
    - O maior resultado age primeiro, seguido pelos demais.
2. **Turno de um Jogador:**
   Durante seu turno, o jogador pode realizar:
    - **Uma Ação Principal:** Atacar, ativar habilidades ou usar sistemas especiais.
    - **Uma Ação de Movimento:** Mover-se de acordo com a velocidade do *Mobile Suit*.
    - **Ações Livres:** Comunicação ou comandos básicos.
3. **Ataques e Dano:**
    - O jogador rola um dado apropriado para a arma utilizada (ex.: 2d6, 1d12 + 2).
    - O ataque é bem-sucedido se o resultado do dado somado ao bônus de ataque superar a Defesa do alvo.
    - O dano é subtraído dos Pontos de Armadura (PA) do *Mobile Suit* do inimigo.
4. **Sistema de Acertos Críticos:**
    - Se o jogador rolar o valor máximo de um dado (ex.: 6 no 1d6, 20 no 1d20), ele realiza um acerto crítico.
    - Um acerto crítico causa dano dobrado ou ativa um efeito especial, como destruir uma arma ou sistema inimigo.

EXPERIENCIA E PROGRESSÃO

1. **Pontos de Experiência (XP):**
    - Ganhos ao completar missões, derrotar inimigos e realizar feitos notáveis.
    - O XP acumulado é usado para aumentar atributos, desbloquear novas perícias e melhorar *Mobile Suits*.
2. **Níveis de Progressão:**
    - Cada nível aumenta a quantidade de dados que um personagem pode usar em ações complexas.
3. **Recompensas Narrativas:**
    - Itens únicos, upgrades e reconhecimento de NPCs também fazem parte do progresso.

EXEMPLOS DE USO DAS REGRAS

1. **Resolução de Ação Simples:**
   Um técnico tenta reparar o motor do *Mobile Suit*. Dificuldade 15.
    - Ele rola 1d10 (dado apropriado para dificuldade moderada) e soma seu bônus de Reparos (+3). Se obtiver 15 ou mais, a ação é bem-sucedida.
2. **Teste Resistido:**
   Dois pilotos competem para capturar um ponto estratégico. Ambos rolam 1d12 + Reflexos. Quem obtiver o maior resultado chega primeiro.
3. **Combate:**
   Um jogador usa um rifle de plasma (dano 2d6). Ele rola 1d20 + bônus de ataque para acertar o inimigo. Se o ataque for bem-sucedido, ele rola os dados e aplica o dano.

Este sistema equilibra simplicidade e profundidade, permitindo jogadas táticas e narrativas dinâmicas. Conforme você avança nos capítulos, aprenderá a personalizar personagens, armas e *Mobile Suits*.

SISTEMA DE REGRAS BASICAS

O sistema de *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG* utiliza um conjunto de dados variado (1d6, 1d10, 1d12, 1d15, 1d20, e 1d100) para resolver as ações, com a adição do conceito de **Potência das Armas** para tornar o combate mais tático e dinâmico. Cada arma tem um valor de potência que influencia diretamente o dano e a eficácia das ações durante os confrontos.

POTENCIA DAS ARMAS

Cada *Mobile Suit* pode equipar diferentes tipos de armas, e cada arma tem um valor de **Potência** que varia entre 6 e 20. Esse valor de potência representa o quão poderosa e eficaz é a arma, e afeta diretamente a quantidade de dano causado, a dificuldade para acertar o alvo e outros aspectos do combate.

Como Funciona

- **Potência da Arma:** Cada arma tem um valor de potência específico. O valor de potência é adicionado ao dado de dano da arma (geralmente 1d6, 2d6, ou 1d10, dependendo da arma).
- **Teste de Ataque:** Quando o jogador realiza um ataque com a arma, ele rola o dado correspondente para o ataque (geralmente 1d20 ou 1d10) e adiciona o bônus de potência da arma ao resultado.
- **Dano:** O dano final da arma é o valor do dado de dano (ex.: 2d6, 1d12) somado à potência da arma.

Exemplo de Arma com Potência

Exemplo de Rifle de Feixes de Plasma:

- Potência: **12**
- Dano: **2d6**
- Tipo de Dado para Ataque: **1d20** (considerando que o ataque é moderado)

O jogador rola 1d20 + Potência (12) para ver se o ataque acerta. Se a rolagem for bem-sucedida (superar a Defesa do inimigo), ele então rola 2d6 para determinar o dano, adicionando a potência (12) ao valor final do dano.

RESOLUCÃO DE ATAQUES COM POTENCIA

Ao atacar, o jogador precisa somar a potência da arma ao teste de ataque. O tipo de dado de ataque e a dificuldade vão depender da situação, mas sempre que uma arma for usada, seu valor de potência será levado em consideração.

Passos para Resolver um Ataque:

1. **Teste de Ataque:**
   - O jogador rola 1d20 (ou o dado apropriado para a situação) e adiciona a Potência da Arma.
   - O Mestre define a **Defesa** do inimigo, e o jogador precisa superar esse valor para acertar o ataque.
2. **Dano do Ataque:**
   - Se o ataque for bem-sucedido, o jogador rola o dado de dano da arma (por exemplo, 2d6, 1d12) e adiciona a **Potência da Arma** ao valor final do dano.
   - A quantidade de dano é subtraída dos Pontos de Armadura (PA) do *Mobile Suit* inimigo. Quando o PA do inimigo chega a 0, o *Mobile Suit* é desativado.

Exemplo de Ataque com Arma Potente:

O jogador usa um **Canhão de Plasma (Potência 16)** para atacar um inimigo.

- O ataque é realizado rolando 1d20 + Potência (16).
- O Mestre define que a Defesa do inimigo é 18, então o jogador precisa rolar um total de 18 ou mais para acertar.
- Se o ataque for bem-sucedido, o jogador rola 3d6 (dano da arma) e adiciona 16 (potência da arma). Esse valor é o dano total que será aplicado ao inimigo.

COMO MELHORAR A POTENCIA DAS ARMAS

No sistema, os personagens podem melhorar as armas e sistemas dos seus *Mobile Suits* de várias maneiras, o que afeta diretamente a potência das armas. Algumas opções incluem:

1. **Upgrades de Armas:**
   Algumas facções ou cientistas podem oferecer melhorias para armas, aumentando sua potência.
2. **Treinamento:**
   Personagens que se especializam em combate com armas específicas podem melhorar sua eficácia com a arma, tornando-a mais precisa ou poderosa.
3. **Modificações no *Mobile Suit*:**
   Mobile Suits podem ser equipados com sistemas de energia aprimorados, aumentando a potência das armas.

Exemplo de Progressão de Arma com Potência

Canhão de Feixes Pesado (Potência 18):

- **Nível 1 (Padrão):** Potência 18, dano 2d6 + Potência
- **Nível 2 (Com Upgrade):** Potência 20, dano 3d6 + Potência
- **Nível 3 (Maximizado):** Potência 22, dano 4d6 + Potência

No exemplo acima, a potência da arma aumenta conforme o jogador investe em upgrades e melhorias, permitindo ataques mais poderosos e com maiores chances de sucesso.

EXEMPLOS DE USO DAS REGRAS DE POTENCIA

1. **Ataque com Arma Potente:**
   Um piloto usa uma **Espada de Energia (Potência 14)** para atacar um inimigo em combate corpo a corpo. Ele rola 1d20 + 14. Se acertar, rola 2d6 de dano e adiciona a potência da espada (14) ao resultado final.
2. **Combate à Distância:**
   O jogador usa uma **Metralhadora de Feixes (Potência 10)** para disparar contra um inimigo à distância. Ele rola 1d20 + 10 para o teste de ataque. Se acertar, rola 1d10 + 10 para o dano.

Esse sistema de **Potência das Armas** adiciona uma camada de estratégia ao combate, permitindo que jogadores escolham armas com base em sua eficácia e estilo de jogo, além de possibilitar a progressão e personalização de seus equipamentos.

CAPITULO 3: CRIACÃO DE PERSONAGENS

A criação de personagens é um dos momentos mais importantes em qualquer RPG. No *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG*, você cria um piloto de *Mobile Suit* que pode ser um herói ou anti-herói, com uma variedade de habilidades, histórias e motivações. Este capítulo orienta sobre como construir seu personagem, escolher atributos, perícias e origens, além de como equipá-lo para a batalha.

PASSO 1: DEFININDO A ORIGEM DO PERSONAGEM

Antes de mais nada, pense no tipo de personagem que você deseja criar. A origem do personagem ajuda a definir sua história, habilidades iniciais e suas motivações. A origem é uma parte importante da narrativa, fornecendo um contexto sobre onde seu personagem nasceu e como ele se envolveu com o universo de *Mobile Suit Gundam Sentinel*.

Tipos de Origem

1. **Soldado de Elite:**
    - **Bônus:** +2 em Tática, +1 em Reflexos.
    - **Descrição:** Pilotos de elite, frequentemente envolvidos em missões arriscadas e operações especiais. Geralmente servem em forças armadas de grande renome, como a Federação ou Zeon.
2. **Civis Recrutados:**
    - **Bônus:** +1 em Inteligência, +1 em Carisma.
    - **Descrição:** Civis que foram recrutados para o exército ou para funções de apoio devido à escassez de mão-de-obra. Têm uma perspectiva mais ingênua e são moldados pela guerra.
3. **Mercenário:**
    - **Bônus:** +2 em Habilidade com Armas, +1 em Percepção.
    - **Descrição:** Combatentes independentes que vendem seus serviços ao maior licitante. São frequentemente muito adaptáveis e têm uma experiência diversificada.
4. **Acadêmico / Cientista:**
    - **Bônus:** +2 em Inteligência, +1 em Reparos.
    - **Descrição:** Especialistas em tecnologia e pesquisa, acadêmicos ou cientistas especializados em engenharia de *Mobile Suit* e armamentos.

PASSO 2: ATRIBUTOS DO PERSONAGEM

Os atributos representam as habilidades gerais do personagem e são usados para resolver quase todas as ações no jogo. Há seis atributos principais que um personagem pode ter, cada um afetando diferentes aspectos de suas ações e habilidades.

Atributos:

1. **Força (FOR):** Determina o poder físico do personagem. Afeta combate corpo a corpo, levantamento e resistência.
2. **Reflexos (REF):** Afeta a agilidade, rapidez e destreza, sendo crucial para esquivas e manobras de combate.
3. **Inteligência (INT):** Atributo de raciocínio lógico e conhecimento técnico. Afeta a capacidade de hackear, reparar e resolver problemas táticos.
4. **Percepção (PER):** Reflete a capacidade de perceber o ambiente e outros indivíduos. Afeta detecção de inimigos e leitura de intenções.
5. **Carisma (CAR):** Influencia a interação social, a liderança e a negociação.
6. **Habilidade com Armas (HA):** Refere-se à proficiência do personagem no uso de mobile suit e outras ferramentas de combate.

Como Atribuir Pontos aos Atributos

Os jogadores têm um total de **27 pontos** para distribuir entre os 6 atributos. Cada atributo começa com 1 pontos, e você pode alocar até 4 pontos em um atributo específico (porém, não pode diminuir um atributo abaixo de 1). A distribuição de pontos deve refletir a natureza do seu personagem.

Exemplo de distribuição de pontos:

- Força (FOR): 7
- Reflexos (REF): 8
- Inteligência (INT): 6
- Percepção (PER): 5
- Carisma (CAR): 3
- Habilidade com mobile suit (HMS): 7

PASSO 3: ESCOLHA DE PERICIAS

Perícias são habilidades especializadas que representam o treinamento e a experiência do personagem. Cada personagem pode escolher 3 perícias iniciais, com bônus adicionais dependendo da sua origem e dos atributos escolhidos.

Exemplos de Perícias:

1. **Piloto de Mobile Suit:**
    - **Descrição:** Aumenta a capacidade de manobrar um *Mobile Suit* em combate.
    - **Bônus:** +2 em testes de movimento e manobras de combate.
2. **Hackeador:**
    - **Descrição:** Habilidade para invadir sistemas e redes de *Mobile Suits* ou de naves inimigas.
    - **Bônus:** +3 em testes de Inteligência para quebrar códigos e sistemas de segurança.
3. **Mestre de Armas:**
    - **Descrição:** Especialista em armas de longo alcance e precisão.
    - **Bônus:** +2 em ataques com rifles, pistolas e outros armamentos de precisão.
4. **Mecânico de Mobile Suit:**
    - **Descrição:** Habilidade em reparar e modificar *Mobile Suits*.
    - **Bônus:** +3 em testes de Reparos e modificações em *Mobile Suits*.

PASSO 4: EQUIPAMENTOS E MOBILE SUIT

Após definir a origem, atributos e perícias, o jogador escolhe seu equipamento inicial e o *Mobile Suit* com o qual irá lutar.

Equipamento Inicial

O personagem pode escolher entre uma variedade de equipamentos, como armas, kits de primeiros socorros e ferramentas de reparo.

- **Exemplo de Arma Inicial:** Pistola de Feixe de Plasma (Dano 1d10, Potência 10)
- **Exemplo de Equipamento Inicial:** Kit de Reparos (permite reparar danos pequenos em *Mobile Suits*)

Escolha do Mobile Suit

Cada personagem começa com um *Mobile Suit* básico, com opções para personalização futura.

Exemplo de Mobile Suit Inicial:

- **Tipo:** GM Custom
- **Armas:** Rifle de Feixe, Lâmina de Energia
- **Potência de Armamento:** 12
- **Pontos de Armadura (PA):** 20
- **Velocidade:** Média

ATRIBUTOS E MODIFICADORES

Distribuição de Pontos

Cada jogador começa com uma quantidade fixa de pontos para distribuir entre os atributos principais. O valor inicial de cada atributo é **8**, e nenhum atributo pode ultrapassar **15** durante a criação. Abaixo está a tabela de custos:

Valor do Atributo	Custo em Pontos
8 (Mínimo)	0
9	1
10 (Base)	2
11	3
12	4
13	5
14	7
15 (Máximo)	9

Cada jogador tem **27 pontos** para distribuir no modo clássico. Para personagens mais poderosos, use **35 pontos**.

Atributos Básicos

Os atributos principais são:

- **Força (FOR)**: Mede a potência física do piloto e do mecha. Afeta ataques corpo a corpo e manipulação de objetos pesados.
- **Destreza (DES)**: Reflete a habilidade de pilotar com agilidade. Afeta esquiva e ataques de longo alcance.
- **Constituição (CON)**: Representa a resistência física do piloto e a durabilidade do mecha. Define o HP.
- **Inteligência (INT)**: Indica o conhecimento técnico e tático do piloto, influenciando reparos e uso de sistemas avançados.
- **Sabedoria (SAB)**: Mede a percepção e reflexos do piloto, importante para detectar ameaças.
- **Carisma (CAR)**: Afeta liderança e interações sociais, além de motivar aliados.
- **Habilidade com Mobile Suit (HMS)**:Representa a habilidade do personagem em pilotar e manobrar um *Mobile Suit*. Quanto maior for esse atributo, mais controle ele tera

Modificadores de Atributo

Os valores dos atributos determinam os modificadores que são usados em jogadas. A tabela abaixo mostra a relação:

Valor do Atributo	Modificador
8-9	-1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2

Aplicação no Jogo

Os atributos afetam diretamente as ações dos personagens e mechas:

Força (FOR)

- **Descrição:** Reflete o poder físico e a resistência do personagem. A força influencia tarefas que envolvem levantamento, combate corpo a corpo e resistência a danos.
- **Usos comuns:** Combate físico, resistência a efeitos de fadiga e levantamento de objetos pesados.

2. ### Reflexos (REF)

    - **Descrição:** Reflete a agilidade e a rapidez do personagem. Afeta ações que requerem esquiva e reações rápidas, como desviar de ataques ou manobrar um *Mobile Suit* com precisão.
    - **Usos comuns:** Desviar de ataques, manobras de combate e ações rápidas em combate.

3. ### Inteligência (INT)

    - **Descrição:** Representa o raciocínio lógico, capacidade de resolver problemas e habilidades técnicas. A inteligência é vital para compreender a tecnologia dos *Mobile Suits* e resolver problemas táticos e estratégicos.
    - **Usos comuns:** Hackeamento, solução de enigmas, análise de dados, reparos técnicos e táticas de combate.

4. **Percepção (PER)**

- **Descrição:** A percepção reflete a capacidade de notar detalhes no ambiente ao redor. Inclui habilidades como a detecção de inimigos e a leitura das intenções de outros.
- **Usos comuns:** Detectar inimigos furtivos, leitura de ambiente, perceber mudanças no campo de batalha e detectar falhas em equipamentos.

5. **Carisma (CAR)**

- **Descrição:** Carisma é a capacidade de influenciar outros através de liderança, persuasão ou até manipulação. Um bom carisma pode facilitar negociações e aumentar a moral da equipe.
- **Usos comuns:** Negociações, comando de unidades, liderança e persuasão de NPCs.

6. ****Habilidade com MOBILE SUIT (HMS)**

- **Descrição:** Representa a habilidade do personagem em pilotar e manobrar um *Mobile Suit*. Quanto maior for esse atributo, mais eficaz o personagem será ao lidar com o *Mobile Suit* em combate.
- **Usos comuns:** Pilotar *Mobile Suits*, manobras de combate, ativação de sistemas avançados e uso de armas em combate.

PASSO 5: DEFININDO A HISTORIA E MOTIVACÕES

Agora que você tem o básico do seu personagem, é hora de definir sua história e motivações. O que levou o personagem a se envolver na guerra? Quais são seus objetivos? Seu personagem pode ser um herói idealista ou um mercenário que busca lucros.

As motivações influenciarão o estilo de jogo e as decisões que o personagem tomará ao longo da campanha.

EXEMPLO COMPLETO DE PERSONAGEM

Nome: Rafael T. Hunter

Origem: Soldado de Elite

classe Piloto de Combate

Atributos:

- Força (FOR): 6
- Reflexos (REF): 8
- Inteligência (INT): 7
- Percepção (PER): 5
- Carisma (CAR): 4
- Habilidade com mobile suit (HMS): 8

Perícias:

- Piloto de Mobile Suit (+2 em manobras)
- Mestre de Armas (+2 em ataques com rifles)
- Mecânico de Mobile Suit (+3 em Reparos)

Equipamento Inicial:

- Arma: Rifle de Feixe de Plasma (Dano 1d10 + Potência 12)
- Equipamento: Kit de Reparos

Mobile Suit Inicial:

- Tipo: GM Custom
- Armas: Rifle de Feixe, Lâmina de Energia
- Potência de Armamento: 12
- PA: 20
- Velocidade: Média

História e Motivação:

Rafael é um ex-membro das forças de elite da Federação, especializado em combate em áreas urbanas. Seu objetivo é vingança contra os mercenários que destruíram sua base durante um ataque surpresa. Agora ele luta para restaurar a honra de sua unidade e garantir a segurança da Federação.

A criação de personagens é um processo flexível que permite aos jogadores construir uma identidade única dentro do universo de *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG*. Use este processo para criar personagens ricos e complexos que contribuirão para a narrativa emocionante de sua campanha.

CAPITULO 4: HABILIDADES NATAS

Cada classe em **Mobile Suit Gundam Sentinel RPG** possui **Habilidades Natas** exclusivas que representam suas especialidades no universo Gundam. Essas habilidades dão vantagens únicas no jogo, reforçando o papel de cada classe durante missões e combates.

1. PILOTO DE COMBATE

Os Pilotos de Combate são naturalmente adaptados ao campo de batalha, com reflexos aprimorados e controle excepcional de Mobile Suits.

Habilidades Natas:

- **Manobra Evasiva**: Uma vez por combate, o Piloto pode realizar uma esquiva perfeita, ignorando totalmente um ataque que seria bem-sucedido.
- **Ataque Devastador**: Aumenta o dano causado por um ataque corpo a corpo ou à distância em +2 pontos de potência, uma vez por rodada.
- **Controle Preciso**: Reduz em 2 a dificuldade de testes para manobras acrobáticas ou ataques complexos.

2. TATICO ESTRATEGISTA

Táticos estrategistas possuem uma habilidade inata para antecipar movimentos inimigos e coordenar aliados.

Habilidades Natas:

- **Análise de Combate**: Pode usar uma ação para identificar fraquezas em um inimigo. O próximo ataque contra ele tem bônus de +3 na rolagem.
- **Ordem Decisiva**: Uma vez por rodada, pode conceder uma ação extra a um aliado, desde que o aliado possa ouvir ou ver o estrategista.
- **Previsão Tática**: Uma vez por combate, o Tático pode forçar o inimigo a refazer uma rolagem de ataque ou teste crítico.

3. ENGENHEIRO TECNICO

Os engenheiros têm habilidades excepcionais para modificar e consertar equipamentos, mesmo sob pressão.

Habilidades Natas:

- **Reparo Rápido**: Pode restaurar 10% da integridade de um Mobile Suit com uma ação completa, mesmo durante combate.
- **Modificação Improvisada**: Durante uma pausa ou missão, pode adicionar um bônus temporário de +1 em potência ou defesa de uma arma ou armadura.
- **Especialista em Explosivos**: Ganha um bônus de +2 para criar ou desarmar explosivos e armadilhas.

4. OPERADOR DE SUPORTE

Os operadores possuem habilidades inatas para gerenciar informações e fornecer suporte crítico.

Habilidades Natas:

- **Rastreamento Preciso**: Uma vez por missão, pode identificar a localização exata de um inimigo ou objeto, ignorando disfarces ou camuflagem.
- **Interferência Eletrônica**: Reduz temporariamente a precisão dos inimigos em -2, afetando todos os inimigos dentro de um raio de 100 metros.
- **Análise Tática**: Adiciona um bônus de +3 em testes relacionados à percepção de ameaças ou análise do ambiente.

Usando Habilidades Natas

- **Recarga e Limitações:** Habilidades natas podem ser usadas uma quantidade limitada de vezes, dependendo do nível de dificuldade da missão ou a critério do Mestre.
- **Combinação com Atributos:** Algumas habilidades podem ser melhoradas com atributos mais altos, como Reflexos para Pilotos ou Inteligência para Engenheiros.
- **Customização:** Jogadores e Mestres podem criar novas habilidades natas para personalizar ainda mais os personagens.

Estas habilidades reforçam o papel de cada classe, promovendo sinergia entre os membros do esquadrão e incentivando escolhas estratégicas durante as missões.

ORIGENS DE PERSONAGENS

As **Origens** de um personagem no *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG* determinam o histórico e as habilidades iniciais que o jogador terá. As origens podem ser militares, civis ou algo entre elas, refletindo a história de vida do personagem e as suas experiências antes de se tornar um piloto de *Mobile Suit*. Cada origem oferece bônus específicos para atributos ou perícias.

ORIGENS MILITARES

1. Soldado de Elite

Bônus: +2 em Tática, +1 em Reflexos
Descrição: Pilotos altamente treinados que servem nas forças armadas de elite, como as forças especiais da Federação ou de Zeon. Conhecidos por suas habilidades excepcionais de combate e tomada de decisões rápidas.

2. Oficial de Comando

Bônus: +2 em Carisma, +1 em Inteligência
Descrição: Líderes militares com forte habilidade de comandar tropas e realizar operações complexas. Eles são experientes em estratégias e decisões táticas em grande escala.

3. Operador de Artilharia

Bônus: +2 em Habilidade com Armas, +1 em Reflexos
Descrição: Especialistas em operar armas pesadas, como canhões e lançadores de mísseis. São os mestres em combate a longa distância, com uma compreensão profunda de sistemas de artilharia.

4. Engenheiro de Combate

Bônus: +2 em Reparos, +1 em Inteligência
Descrição: Engenheiros altamente qualificados que trabalham diretamente nos *Mobile Suits* em combate. São capazes de realizar reparos rápidos sob pressão e otimizar sistemas durante batalhas.

5. Mercenário

Bônus: +2 em Habilidade com Armas, +1 em Percepção
Descrição: Combatentes independentes que vendem seus serviços ao maior licitante. Adaptáveis e com experiência diversificada, costumam ser contratados para missões secretas ou de resgate.

6. Especialista em Guerra Psicológica

Bônus: +2 em Carisma, +1 em Percepção
Descrição: Especialistas em manipulação de informações e guerra psicológica. São mestres em enganar e desorientar o inimigo, criando confusão e semear o pânico nas forças adversárias.

7. Atirador de Elite

Bônus: +2 em Habilidade com Armas, +1 em Percepção
Descrição: Atiradores de precisão, capazes de eliminar alvos a grandes distâncias com rifles de feixe. Seus reflexos e precisão são incomparáveis.

8. Piloto de Testes

Bônus: +2 em Reflexos, +1 em Inteligência
Descrição: Pilotos selecionados para testar novos modelos de *Mobile Suit*. São experientes em pilotar protótipos e ajustar o desempenho das novas máquinas.

9. Instrutor de Combate

Bônus: +2 em Tática, +1 em Carisma
Descrição: Profissionais com vasta experiência em combate, dedicados ao treinamento de novos recrutas. Eles têm habilidades excepcionais em ensinar estratégias de batalha e gerenciar equipes.

10. Técnico de Sistemas Avançados

Bônus: +2 em Inteligência, +1 em Reparos
Descrição: Especialistas em sistemas de controle de *Mobile Suit*, esses técnicos garantem que as máquinas estejam sempre operando no auge de seu desempenho, ajustando componentes complexos e sistemas de armas.

ORIGENS CIVIS

11. Civis Recrutados

Bônus: +1 em Inteligência, +1 em Carisma
Descrição: Civis comuns que foram recrutados devido à escassez de recursos e mão-de-obra. Sua experiência em combate é limitada, mas sua perspectiva pode trazer insights únicos para os conflitos.

12. Engenheiro Civil

Bônus: +2 em Reparos, +1 em Percepção
Descrição: Engenheiros que construíram infraestrutura antes da guerra, agora aplicam seus conhecimentos para projetar e reparar equipamentos militares e *Mobile Suits*. Adaptáveis e com uma visão técnica precisa.

13. Médico de Campo

Bônus: +2 em Carisma, +1 em Inteligência
Descrição: Profissionais médicos que foram enviados para as zonas de combate para cuidar dos feridos. São altamente respeitados por suas habilidades em salvar vidas e manter as forças operacionais.

14. Piloto Civil

Bônus: +2 em Reflexos, +1 em Percepção
Descrição: Pilotos de aeronaves e veículos civis que, devido à guerra, se veem forçados a pilotar *Mobile Suits*. Suas habilidades em pilotar veículos de todos os tipos os tornam úteis em combate.

15. Cientista de Laboratório

Bônus: +2 em Inteligência, +1 em Habilidade com Armas
Descrição: Pesquisadores e cientistas que estudam a tecnologia dos *Mobile Suits* e das armas de guerra. São especialistas em engenharia reversa e desenvolvimento de novas armas ou tecnologias.

16. Operador de Comunicações

Bônus: +2 em Percepção, +1 em Carisma
Descrição: Especialistas em manter a comunicação entre as diferentes unidades de combate. Sua principal tarefa é garantir que as tropas estejam sempre informadas e coordenadas, mesmo em situações extremas.

17. Comerciante de Mercado Negro

Bônus: +2 em Carisma, +1 em Percepção
Descrição: Comerciante que trafica itens essenciais e armas de alto valor no mercado negro. Com conhecimento de recursos escassos e produtos proibidos, esse personagem pode ser útil em negociações e coleta de informações.

18. Trabalhador de Fábrica

Bônus: +2 em Reparos, +1 em Inteligência
Descrição: Trabalhadores que eram operários em fábricas de produção de armas e *Mobile Suits* antes da guerra. Agora, seus conhecimentos são vitais para manter as máquinas funcionando no campo de batalha.

19. Jornalista de Guerra

Bônus: +2 em Carisma, +1 em Percepção
Descrição: Reporteres que cobrem as ações da guerra, fornecendo informações ao público. Sua habilidade de coletar dados e contar histórias pode influenciar o moral da população ou até o rumo das campanhas militares.

20. Estrategista Empresarial

Bônus: +2 em Inteligência, +1 em Tática
Descrição: Analisando os negócios militares como uma grande jogada de xadrez, este personagem é um estrategista empresarial que aplica suas habilidades de planejamento de longo prazo nas operações militares, otimizando recursos e investimentos.

Essas 20 origens fornecem uma ampla variedade de opções para a construção de personagens, desde pilotos de elite militares até civis com habilidades especializadas. Cada origem tem seus próprios bônus e características que podem ser moldadas conforme o estilo de jogo do jogador, criando personagens únicos para a narrativa.

CAPITULO 3: CRIACÃO DE PERSONAGENS

A criação de personagens no *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG* é um processo fundamental para a construção do seu herói ou anti-herói dentro deste vasto universo. Ao criar seu personagem, você deverá definir seus **atributos** e **habilidades** iniciais. Estes moldam as forças e fraquezas do seu piloto, e influenciam diretamente suas ações durante a campanha.

Este capítulo explica como distribuir pontos nos **atributos** e escolher **habilidades** que refletirão o treinamento e a origem do seu personagem.

ATRIBUTOS DO PERSONAGEM

Os **atributos** representam as qualidades básicas do personagem, desde sua força física até sua capacidade de operar um *Mobile Suit*. Eles são fundamentais para todas as ações realizadas durante o jogo, seja para lutar, reparar, negociar ou manobrar em combate.

Você tem **30 pontos** para distribuir entre os **5 atributos principais**. Cada atributo começa com **5 pontos**, e você pode distribuir até **10 pontos** em cada um deles (não podendo ultrapassar esse limite). Lembre-se, a distribuição de pontos deve refletir a personalidade e as especialidades do seu personagem.

Atributos

1. **Força (FOR)**
    - **Descrição:** Reflete o poder físico e a resistência do personagem. A força influencia tarefas que envolvem levantamento, combate corpo a corpo e resistência a danos.
    - **Usos comuns:** Combate físico, resistência a efeitos de fadiga e levantamento de objetos pesados.
2. **Reflexos (REF)**
    - **Descrição:** Reflete a agilidade e a rapidez do personagem. Afeta ações que requerem esquiva e reações rápidas, como desviar de ataques ou manobrar um *Mobile Suit* com precisão.
    - **Usos comuns:** Desviar de ataques, manobras de combate e ações rápidas em combate.
3. **Inteligência (INT)**
    - **Descrição:** Representa o raciocínio lógico, capacidade de resolver problemas e habilidades técnicas. A inteligência é vital para compreender a tecnologia dos *Mobile Suits* e resolver problemas táticos e estratégicos.
    - **Usos comuns:** Hackeamento, solução de enigmas, análise de dados, reparos técnicos e táticas de combate.
4. **Percepção (PER)**
    - **Descrição:** A percepção reflete a capacidade de notar detalhes no ambiente ao redor. Inclui habilidades como a detecção de inimigos e a leitura das intenções de outros.
    - **Usos comuns:** Detectar inimigos furtivos, leitura de ambiente, perceber mudanças no campo de batalha e detectar falhas em equipamentos.
5. **Carisma (CAR)**
    - **Descrição:** Carisma é a capacidade de influenciar outros através de liderança, persuasão ou até manipulação. Um bom carisma pode facilitar negociações e aumentar a moral da equipe.
    - **Usos comuns:** Negociações, comando de unidades, liderança e persuasão de NPCs.

6. **Habilidade com Mobile Suit (HMS)**
    - **Descrição:** Representa a habilidade do personagem em pilotar e manobrar um *Mobile Suit*. Quanto maior for esse atributo, mais eficaz o personagem será ao lidar com o *Mobile Suit* em combate.
    - **Usos comuns:** Pilotar *Mobile Suits*, manobras de combate, ativação de sistemas avançados e uso de armas em combate.

DISTRIBUINDO OS PONTOS DE ATRIBUTO

Ao criar seu personagem, você tem **30 pontos** para distribuir entre os **5 atributos** mencionados. Todos começam com **5 pontos** em cada atributo, e você pode distribuir os 30 pontos entre os 5 atributos como achar melhor, com o limite de **10 pontos** para cada atributo.

Exemplo de Distribuição de Pontos:

- **Força (FOR):** 6
- **Reflexos (REF):** 8
- **Inteligência (INT):** 7
- **Percepção (PER):** 5
- **Carisma (CAR):** 4
- **Habilidade com Mobile Suit (HMS):** 10

Neste exemplo, o personagem tem um alto nível de **habilidade com Mobile Suit** para manobrar sua máquina com grande destreza, com bons **reflexos** e uma boa **inteligência**. O **carisma** é menor, refletindo talvez um personagem mais reservado ou focado em outras habilidades. **Força** e **Percepção** têm valores equilibrados para um bom desempenho geral.

EXEMPLOS DE COMO USAR OS ATRIBUTOS

- **Força (FOR):** Em uma luta corpo a corpo contra um inimigo ou ao tentar levantar um objeto pesado, você usaria a Força. Quanto maior for seu valor de **Força**, mais fácil será vencer desafios físicos.
- **Reflexos (REF):** Quando um inimigo tenta atacar você, seu **Reflexos** será utilizado para desviar ou se esquivar do ataque. Também é utilizado para manobras rápidas, como evitar ataques de longo alcance ou se mover rapidamente dentro do *Mobile Suit*.
- **Inteligência (INT):** Ao hackear um sistema inimigo ou analisar um campo de batalha, a **Inteligência** será essencial para tomar decisões rápidas e inteligentes. Quanto maior sua **Inteligência**, mais facilmente você poderá lidar com sistemas e situações complexas.
- **Percepção (PER):** Em uma situação onde há inimigos se aproximando de forma furtiva, você usaria **Percepção** para notar pequenas pistas no ambiente ou detectar pontos fracos em inimigos ou objetos.
- **Carisma (CAR):** Se seu personagem precisar negociar com outros NPCs ou dar comandos em uma situação tensa, seu **Carisma** será crucial para influenciar os outros e conseguir o que deseja.

- **Habilidade com Mobile Suit (HMS):** O atributo mais importante para pilotos de *Mobile Suit*, **Habilidade com Mobile Suit** é fundamental para manobrar sua máquina durante batalhas e missões. Se você precisar desviar de um ataque, atacar com precisão ou realizar uma manobra arriscada, este atributo será usado.

PASSO A PASSO DA CRIACÃO

1. **Escolha a Origem do Personagem**: Sua origem determinará suas habilidades iniciais e seu ponto de partida no universo. Se você escolher uma origem militar, poderá ter bônus em atributos como **Força** ou **Habilidade com Mobile Suit**.
2. **Distribua os Pontos de Atributo**: Com 30 pontos disponíveis, aloque-os de acordo com a história e especialização do seu personagem. Um piloto experiente pode ter um alto valor em **Habilidade com Mobile Suit**, enquanto um cientista pode ter mais pontos em **Inteligência**.
3. **Escolha Perícias**: Dependendo da origem e dos atributos, você poderá escolher perícias que complementam a especialização do seu personagem, como **Piloto de Mobile Suit** ou **Mecânico**.
4. **História e Motivação**: Defina o que levou o seu personagem até o campo de batalha. O que ele deseja alcançar? Quais são seus maiores medos e desafios?

A criação de personagens é um processo que permite grande personalização e profundidade. Ao tomar decisões sobre atributos, você define o estilo de jogo do seu personagem, suas forças e fraquezas, criando uma experiência única durante a campanha.

CAPITULO 4: PERICIAS E HABILIDADES

As **Perícias** e **Habilidades** são elementos cruciais para o desenvolvimento de um personagem no *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG*. Elas determinam a especialização de seu piloto e o impacto de suas ações em diversos aspectos da história e do combate. Este capítulo explora como funcionam as **perícias** no jogo, como escolher as melhores para seu personagem e como desenvolvê-las à medida que o personagem ganha experiência.

PERICIAS BASICAS

Cada personagem começa com uma seleção de **Perícias Básicas**, que são ligadas diretamente aos seus **atributos** e sua **origem**. Essas perícias são as áreas nas quais o personagem é mais competente e que podem ser aprimoradas ao longo do jogo.

1. Piloto de Mobile Suit

- **Descrição:** A perícia de piloto de *Mobile Suit* é essencial para qualquer personagem que pretenda operar uma máquina de combate. Ela abrange manobras evasivas, ataque de precisão, controle dos sistemas e uso de armamentos.
- **Bônus:** Aumenta a **Habilidade com Mobile Suit** (HMS) em +1 para cada ponto investido.

2. Mecânica de Mobile Suit

- **Descrição:** Esta perícia permite o personagem realizar reparos e ajustes em *Mobile Suits*, seja durante o combate ou em ambientes mais controlados. Importante para manter as máquinas funcionando de forma otimizada.
- **Bônus:** Aumenta **Inteligência** (INT) ao realizar reparos ou modificar sistemas do *Mobile Suit*.

3. Tática de Combate

- **Descrição:** Relacionada à capacidade de planejar e executar estratégias de combate. Indivíduos com essa perícia têm uma visão clara de como se posicionar no campo de batalha e como manipular a situação a seu favor.
- **Bônus:** Aumenta **Reflexos** (REF) ao realizar manobras táticas ou ao coordenar unidades.

4. Percepção de Campo de Batalha

- **Descrição:** A habilidade de perceber os movimentos e intenções do inimigo, fundamental para prever ataques e identificar pontos fracos. Ajuda a detectar inimigos que estão tentando se ocultar ou planejar emboscadas.
- **Bônus:** Aumenta **Percepção** (PER) ao tentar localizar inimigos ou perceber mudanças no ambiente.

5. Diplomacia e Negociação

- **Descrição:** Essa perícia foca nas interações sociais, permitindo que o personagem utilize suas habilidades de persuasão para negociar alianças ou resolver conflitos sem recorrer ao combate.
- **Bônus:** Aumenta **Carisma** (CAR) ao interagir com NPCs ou realizar negociações importantes.

6. Cibersegurança e Hacking

- **Descrição:** Permite ao personagem invadir ou defender sistemas eletrônicos, como os controles de *Mobile Suit*, redes de comunicação e outras infraestruturas tecnológicas. Essencial para missões de sabotagem ou espionagem.
- **Bônus:** Aumenta **Inteligência** (INT) ao tentar hackear ou proteger sistemas.

7. Conhecimento em Armas

- **Descrição:** A perícia de armas permite que o personagem use eficientemente uma variedade de armamentos, desde armas de fogo até sistemas de armas de longo alcance em *Mobile Suits*.
- **Bônus:** Aumenta a **Habilidade com Armas** e proporciona um bônus de +1 em ataques com armas.

8. Treinamento Físico

- **Descrição:** Um treinamento rigoroso em atividades físicas, como combate corpo a corpo, resistência e acrobacias. Essencial para personagens que desejam ser mais ágeis ou resilientes durante combates diretos.
- **Bônus:** Aumenta **Força** (FOR) e **Reflexos** (REF) em atividades físicas e durante combate corpo a corpo.

HABILIDADES AVANCADAS

As **Habilidades Avançadas** são escolhidas à medida que o personagem ganha experiência e progride no jogo. Essas habilidades permitem ao personagem se tornar um especialista em áreas específicas ou realizar ações excepcionais que podem mudar o curso de uma batalha ou missão.

1. Piloto de Elite

- **Descrição:** Um piloto que possui habilidades excepcionais no controle de *Mobile Suits*, capaz de executar manobras extremamente difíceis ou se adaptar rapidamente a novos tipos de máquinas.
- **Requisitos:** Deve ter pelo menos 8 pontos em **Habilidade com Mobile Suit** (HMS).
- **Efeito:** Aumenta a **Habilidade com Mobile Suit** (HMS) em +2 e oferece uma manobra especial de evasão.

2. Comando Avançado

- **Descrição:** Especialização em coordenar e comandar operações de combate com eficiência, fornecendo bônus a toda a equipe durante missões.
- **Requisitos:** Deve ter pelo menos 6 pontos em **Tática de Combate**.
- **Efeito:** Aumenta a eficácia das unidades sob o comando do personagem, proporcionando bônus em ataques e defesas.

3. Mestre Artilheiro

- **Descrição:** Um especialista em o uso de armamentos pesados e precisão letal. Esse personagem é capaz de fazer tiros de longa distância ou usar armas pesadas com destreza impressionante.
- **Requisitos:** Deve ter pelo menos 7 pontos em **Conhecimento em Armas**.
- **Efeito:** Aumenta o dano causado por armas pesadas e dá bônus ao atacar a longa distância.

4. Engenheiro de Campo

- **Descrição:** Um especialista em realizar reparos e ajustes rápidos em equipamentos danificados durante combates, mantendo os sistemas vitais em funcionamento.
- **Requisitos:** Deve ter pelo menos 6 pontos em **Mecânica de Mobile Suit**.
- **Efeito:** Permite realizar reparos instantâneos nos *Mobile Suits*, recuperando uma pequena quantidade de pontos de vida durante a batalha.

5. Assalto Psicológico

- **Descrição:** Habilidade para usar táticas de intimidação e manipulação emocional para desestabilizar o inimigo, enfraquecendo sua moral e capacidade de combate.
- **Requisitos:** Deve ter pelo menos 8 pontos em **Diplomacia e Negociação**.
- **Efeito:** Desestabiliza as tropas inimigas, reduzindo sua eficácia em combate e aumentando as chances de errar.

6. Hackeamento Avançado

- **Descrição:** Especialista em infiltração de sistemas avançados de segurança, podendo até mesmo controlar os sistemas de um *Mobile Suit* inimigo por breves momentos.
- **Requisitos:** Deve ter pelo menos 8 pontos em **Cibersegurança e Hacking**.
- **Efeito:** Permite hackear sistemas mais complexos, desativando armas ou controlando brevemente *Mobile Suits* inimigos.

COMO USAR AS PERICIAS

Durante o jogo, quando um personagem tenta realizar uma ação que está relacionada a uma perícia, o jogador rola um dado (dependendo do sistema do jogo) e adiciona os bônus da perícia relacionada ao atributo. O Mestre de Jogo (MJ) define a dificuldade da tarefa, e com base na rolagem e nos bônus, o jogador determina se o personagem foi bem-sucedido ou não.

Por exemplo, se um jogador quiser hackear um sistema de comunicação inimigo, ele usaria a perícia **Cibersegurança e Hacking** junto com o atributo **Inteligência**. Quanto maior o valor da perícia e do atributo, maior será a chance de sucesso.

ESCOLHENDO PERICIAS

- **Perícias Básicas:** São as perícias que um personagem começa com. Elas são baseadas na origem e nos atributos iniciais. Ao criar o personagem, o jogador escolhe algumas dessas perícias.
- **Perícias Avançadas:** São adquiridas ao longo do jogo, à medida que o personagem sobe de nível e adquire experiência. Elas representam áreas de especialização mais profundas que o personagem pode escolher à medida que progride.

CONCLUSÃO

As **Perícias** e **Habilidades** são essenciais para a construção de um personagem forte e único. Elas definem as áreas de especialização do personagem e como ele interage com o mundo do jogo. Ao escolher as perícias corretamente e investir nelas ao longo do jogo, os jogadores podem criar um personagem altamente competente que se adapta às necessidades do time e aos desafios da missão.

CAPITULO 5: EQUIPAMENTO E ARMAS

O equipamento e as armas são fundamentais para a sobrevivência e o sucesso de um piloto de *Mobile Suit* no campo de batalha. Este capítulo aborda os tipos de **armas** e **equipamentos** disponíveis, como adquirir e utilizar cada um deles, e como o sistema de **potência das armas** influencia o desempenho durante o combate.

TIPOS DE EQUIPAMENTO

Os **equipamentos** no *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG* podem variar desde itens de uso pessoal e utilitário até poderosos sistemas de combate e modificações para *Mobile Suits*. Cada item tem uma função específica que pode melhorar a eficácia do personagem ou proporcionar vantagens em situações específicas.

1. Equipamentos Pessoais

Equipamentos pessoais são os itens que um personagem carrega consigo, essenciais para a sobrevivência e apoio em missões.

- **Rations** (Rações): Fornecem energia e sustento durante missões longas.
- **Kit de Primeiros Socorros**: Permite curar ferimentos leves e aumentar a resistência de um personagem.
- **Comunicadores**: Para coordenar com aliados ou enviar relatórios durante missões.
- **Roupas de Combate**: Oferecem proteção básica, aumentando a defesa do personagem durante situações perigosas.

2. Equipamentos de Suporte para Mobile Suit

Esses equipamentos são usados para melhorar a performance do *Mobile Suit* durante uma missão, aumentando sua resistência, poder de fogo ou agilidade.

- **Sistema de Comunicação Avançado**: Aumenta a capacidade de coordenar com aliados e receber informações em tempo real.
- **Escudo de Plasma**: Aumenta a defesa do *Mobile Suit*, tornando-o mais resistente a ataques de longo alcance e de energia.
- **Módulos de Aceleração**: Melhoram a agilidade e a velocidade de movimento do *Mobile Suit*.

TIPOS DE ARMAS

As **armas** são a principal forma de combate no *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG*. Elas podem variar de armamentos de curto e longo alcance, até sistemas pesados e poderosos, cada uma com suas características específicas.

1. Armas de Fogo

As armas de fogo são as mais comuns e oferecem versatilidade, permitindo ataques a longa e curta distância.

- **Fuzil de Assalto**: Boa precisão e poder de fogo, usado para ataques rápidos e em grande quantidade.
  - **Potência:** 10
- **Sniper Rifle** (Rifle de Precisão): Ideal para ataques a longa distância com grande precisão.
  - **Potência:** 12

2. Armas de Energia

Essas armas utilizam energia concentrada e são extremamente eficazes contra escudos e blindagens.

- **Canhão de Plasma**: Um canhão pesado de energia, capaz de causar danos devastadores a *Mobile Suits* inimigos.
  - **Potência:** 16
- **Sabre de Luz**: Uma lâmina de energia que pode cortar através de quase qualquer material, eficiente no combate corpo a corpo.
  - **Potência:** 14

3. Armas Pesadas

São armas grandes e imponentes, com grande poder de destruição, geralmente montadas em *Mobile Suits* ou veículos de apoio.

- **Lançador de Mísseis**: Arma de longo alcance com grande capacidade de dano em área.
  - **Potência:** 18
- **Canhão de Disparo Rápido**: Dispara rajadas rápidas de projéteis de alto poder, capaz de bombardear o campo de batalha com grande eficácia.
  - **Potência:** 20

4. Armas Corpo a Corpo

Embora as armas de fogo e de energia sejam as mais comuns, as armas corpo a corpo podem ser extremamente eficazes em combates próximos, onde a precisão e a força bruta são essenciais.

- **Lâmina de Mobile Suit**: Um tipo de espada usada por *Mobile Suits* em combates próximos.
  - **Potência:** 12
- **Martelo de Impacto**: Usado em situações de combate corpo a corpo, ideal para desestabilizar inimigos.
  - **Potência:** 14

SISTEMA DE POTENCIA DAS ARMAS

Cada **arma** no *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG* tem um valor de **potência**, que determina o dano que a arma pode causar durante o combate. A potência vai de **6 a 20**, dependendo do tipo de arma. Armas de maior potência são mais eficazes contra *Mobile Suits* inimigos, mas também podem ter desvantagens, como maior consumo de energia ou tempo de recarga.

Como Funciona a Potência

- **Armas de baixa potência (6 a 10)**: Normalmente, armas de curto alcance ou com baixa taxa de dano. São mais rápidas de usar e consomem menos energia.
- **Armas de potência média (11 a 15)**: Armas balanceadas, que oferecem um bom equilíbrio entre dano e eficiência.
- **Armas de alta potência (16 a 20)**: Armas pesadas, poderosas e destrutivas. Embora ofereçam grande poder de fogo, consomem mais energia e geralmente são mais lentas.

Exemplo de Uso da Potência de Armas

Se um personagem está atacando com um **Canhão de Plasma** (potência 16), ele rolará um dado para determinar o dano. A rolagem será modificada pela potência da arma. Em combate, o **Canhão de Plasma** terá uma chance maior de causar dano significativo, especialmente se o inimigo não tiver uma defesa poderosa contra armas de energia.

Consumo de Energia

Armas de maior potência exigem mais **energia** para serem usadas. O *Mobile Suit* tem uma reserva de energia limitada, e ataques repetidos com armas de alta potência podem reduzir a capacidade de combate do piloto, forçando-o a ser mais estratégico em sua escolha de armas.

EQUIPAMENTO E ARMAS ESPECIAIS

Além dos equipamentos e armas comuns, existem **itens especiais** que podem ser adquiridos durante o jogo ou como recompensa por completar missões. Estes itens oferecem vantagens únicas, como resistência extra, melhorias em armas ou até mesmo modificações no *Mobile Suit*.

1. Armadura de Energia Avançada

- **Descrição:** Oferece uma proteção adicional contra danos de armas de energia, tornando o personagem mais resistente.
- **Bônus:** Reduz o dano causado por armas de energia em 2 pontos.

2. Sistema de Regeneração

- **Descrição:** Um dispositivo que regenera lentamente a energia e os sistemas do *Mobile Suit*, permitindo uma maior resistência durante longas batalhas.
- **Bônus:** Recupera 5 pontos de energia por rodada.

3. Missil de Alta Precisão

- **Descrição:** Um míssil que, quando disparado, tem uma taxa de acerto de 95%, mesmo contra alvos rápidos e em movimento.
- **Potência:** 18

COMO EQUIPAR E USAR ARMAS

1. **Escolher o Equipamento**: O personagem pode escolher um número limitado de armas e equipamentos para levar consigo. Essas escolhas são feitas no início de cada missão, de acordo com a necessidade e os recursos disponíveis.
2. **Uso das Armas em Combate**: Quando o personagem entrar em combate, ele pode usar as armas e equipamentos que levou consigo. O jogador rolará dados para determinar o sucesso dos ataques, levando em consideração a potência da arma, a habilidade do piloto e os atributos.
3. **Recarga e Manutenção**: Armas pesadas e de alta potência podem precisar de tempo para recarregar ou manutenção durante as batalhas. O personagem precisa planejar suas ações com cuidado, garantindo que suas armas estejam sempre prontas para o combate.

CONCLUSÃO

Equipamentos e armas são essenciais para o sucesso de qualquer missão. Escolher sabiamente as armas e equipamentos pode fazer a diferença entre a vitória e a derrota. O sistema de **potência das armas** oferece uma camada adicional de estratégia, onde o jogador deve equilibrar o poder de fogo com o consumo de energia e a eficiência nas batalhas. Ao dominar a escolha e o uso de armamentos, o personagem poderá se tornar uma força formidável no campo de batalha.

CAPITULO 6: COMBATE E REGRAS DE BATALHA

O combate é uma parte essencial do *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG*. As batalhas são resolvidas por uma série de **rolagens de dados**, onde as habilidades dos pilotos, as armas usadas, as táticas e a sorte desempenham um papel crucial. Este capítulo vai explicar como o combate funciona, as diferentes **ações** que um personagem pode tomar, e como os dados são usados para determinar os resultados.

INICIANDO O COMBATE

No início de um combate, os jogadores e o mestre do jogo devem determinar a **iniciativa**, ou a ordem em que as ações ocorrerão. A iniciativa é decidida rolando um **d20**, onde o valor mais alto determina quem age primeiro. Caso dois ou mais personagens tirem o mesmo valor, o mestre do jogo pode decidir com base em fatores como **habilidade com Mobile Suit** ou **reflexos**.

Passos Iniciais:

1. **Rolar a Iniciativa**: Cada jogador e inimigo rola um **d20**. O personagem com o maior valor age primeiro.
2. **Determinar a Distância**: A distância entre os combatentes afeta a eficácia das armas. O mestre do jogo deve definir as distâncias entre os *Mobile Suits* antes do combate começar.
3. **Decidir a Ação**: Durante cada rodada, o personagem pode escolher entre várias **ações** (detalhadas abaixo).

AÇÕES NO COMBATE

Os personagens podem realizar diferentes ações durante sua vez no combate. Cada ação pode exigir uma rolagem de dados para determinar o sucesso ou falha. Aqui estão algumas das **ações principais**:

1. Atacar com Arma

- O personagem pode usar uma arma para atacar um inimigo.
- A rolagem é feita com o **d10** ou **d20**, dependendo do tipo de arma e da situação.
- **Ação**: O jogador rola para verificar se o ataque atinge o inimigo e, em seguida, calcula o dano com base na **potência da arma**.
- **Exemplo**: Usando um **fuzil de assalto** (potência 10), o jogador rola um **d10** para o ataque. Se o ataque for bem-sucedido, ele rola um **d6** para determinar o dano.

2. Defender

- O personagem pode tentar se esquivar ou bloquear um ataque.
- A defesa é resolvida com uma rolagem de **d20** ou **d6** para refletir os reflexos ou habilidade com o *Mobile Suit*.
- **Ação**: Caso o valor da defesa seja maior que o valor de ataque do inimigo, o ataque é completamente evitado.

3. Movimentação

- O personagem pode mover seu *Mobile Suit* para uma nova posição no campo de batalha.
- **Distância**: A movimentação é determinada pela velocidade do *Mobile Suit* e pela rolagem de um **d6** ou **d10**. O mestre do jogo decide a distância máxima que o personagem pode percorrer por rodada.
- **Ação**: O personagem pode escolher se movimentar em direção a um inimigo para um ataque corpo a corpo ou se posicionar estrategicamente em uma área de cobertura.

4. Usar Equipamento Especial

- Se o personagem tem acesso a equipamentos especiais, ele pode usá-los durante o combate, como **mísseis**, **escudos de plasma** ou **kits de reparo**.
- A rolagem varia de acordo com o equipamento. Equipamentos como o **kit de reparo** podem ser usados para recuperar **pontos de vida** ou **energia** de um *Mobile Suit*.

5. Ação Tática

- O personagem pode coordenar com aliados ou tentar influenciar o campo de batalha de forma tática.
- **Exemplo**: Usar um **Comunicador Avançado** para dar instruções a outro aliado. A rolagem de **d6** pode determinar o sucesso da ação.

SISTEMA DE COMBATE

Durante o combate, vários **dados** são usados para determinar as ações e seus efeitos. O sistema de dados é baseado na **rolagem de dados específicos** para cada tipo de ação, e o resultado depende das habilidades e equipamentos do personagem.

Ações de Ataque

Quando um personagem faz um ataque, ele deve rolar um dado para determinar se a ação é bem-sucedida.

- **Ataque Corpo a Corpo**: Quando um personagem tenta atacar usando uma arma de combate corpo a corpo, ele rola um **d12** para verificar o sucesso.
- **Ataque à Distância**: Para um ataque com arma de fogo ou energia, o jogador rola um **d10** ou **d20**, dependendo da arma. O sucesso é determinado pelo valor de ataque do inimigo e a habilidade do atacante.
- **Dano**: O dano de um ataque é determinado pela **potência da arma**. A potência de cada arma varia de 6 a 20, e o dano é calculado de acordo com esse valor, rolando o dado adequado para cada tipo de arma.

Exemplo de Combate

1. **Atacar com um Rifle de Precisão (potência 12)**:
    - O jogador rola um **d10** para verificar se o ataque atinge o inimigo.
    - Se o ataque for bem-sucedido, o jogador rola um **d12** para calcular o dano.
    - A potência do Rifle de Precisão (12) é somada ao resultado do dano.
2. **Defender de um Ataque**:
    - O inimigo ataca o jogador com um **Canhão de Plasma** (potência 16).
    - O jogador tenta se defender rolando um **d20** para esquivar do ataque.
    - Se a rolagem do jogador for maior que o valor de ataque do inimigo, o ataque é evitado.

DETERMINANDO O RESULTADO DO COMBATE

Após cada ação, o mestre do jogo determinará o resultado baseado nas rolagens de dados e nos atributos dos personagens. O mestre deve considerar fatores como **habilidade com Mobile Suit**, **inteligência** e **percepção** para adicionar elementos de narrativa e surpresa.

Resultado de Ataques

- **Sucesso Total**: O ataque atinge o alvo e causa dano total.
- **Sucesso Parcial**: O ataque atinge o alvo, mas o dano é reduzido devido a fatores como resistência do inimigo ou a defesa.
- **Falha**: O ataque não consegue atingir o inimigo.

FASES DO COMBATE

Um combate no *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG* é dividido em várias fases:

1. Fase de Ação

- Todos os personagens, incluindo aliados e inimigos, realizam suas ações de acordo com a ordem de iniciativa.
- Ataques, movimentações, defesas e uso de equipamentos são realizados nesta fase.

2. Fase de Reação

- Após as ações dos jogadores, os inimigos ou o mestre do jogo podem reagir com ataques ou ações táticas.
- Os jogadores podem tentar defender-se ou fazer contra-ataques.

3. Fase de Resultado

- Após a resolução das ações, o mestre do jogo descreve o impacto das ações no campo de batalha e ajusta a narrativa.
- Os jogadores podem receber danos ou benefícios, dependendo do sucesso ou falha das suas ações.

FATORES QUE INFLUENCIAM O COMBATE

Diversos **fatores externos** podem afetar o combate, além das habilidades dos personagens. O mestre do jogo deve levar em consideração aspectos como o **terreno**, as **condições climáticas**, e a **moral** dos personagens envolvidos.

- **Terreno**: A topografia do campo de batalha pode oferecer cobertura ou dificultar a movimentação.
- **Moral**: O estado psicológico dos personagens pode influenciar sua capacidade de lutar. A moral pode ser alterada por vitórias, derrotas ou eventos no decorrer da batalha.

CAPITULO 7: EQUIPAMENTOS E ARMAS

O combate no *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG* envolve o uso de **equipamentos** e **armas** de alto poder para garantir que os *Mobile Suits* sejam eficientes nas batalhas. Cada arma e item tem características específicas, como **potência**, **alcance**, **munição** e **efeitos especiais**. Este capítulo vai explorar as várias opções de armas e equipamentos, como usá-los, e como escolher os melhores itens para o seu personagem.

ARMAS

As armas desempenham um papel fundamental no sucesso de um combate, e sua **potência** vai determinar o dano que podem causar. As armas variam desde **armas de fogo** simples até **armas de energia** complexas, cada uma com suas próprias características e efeitos.

Potência das Armas

Cada arma tem um valor de **potência** que vai de 6 a 20, refletindo seu poder de dano. A potência é determinada pelo tipo de arma e pelo seu design. Por exemplo, um **canhão de plasma** pode ter uma potência de 18, enquanto uma **macaquinha de combate** pode ter uma potência de 8.

- **Potência 6-10**: Armas leves, boas para ataques rápidos, mas causam dano moderado.
- **Potência 11-15**: Armas padrão, equilibradas em termos de dano e precisão.
- **Potência 16-20**: Armas pesadas, capazes de causar grande dano, mas podem ser mais lentas ou difíceis de manusear.

Tipos de Armas

Aqui estão alguns exemplos de armas comuns no *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG*:

1. Fuzil de Precisão (Potência 12)

- **Tipo**: Arma de longo alcance.
- **Descrição**: Usada para ataques de longo alcance, com alta precisão.
- **Alcance**: 15 metros.
- **Dano**: Rolagem de **d12** para dano.

2. Canhão de Plasma (Potência 18)

- **Tipo**: Arma pesada.
- **Descrição**: Causa grande dano em áreas amplas, mas sua precisão pode ser afetada pela distância e pelo terreno.
- **Alcance**: 10 metros.
- **Dano**: Rolagem de **d20** para dano.

3. Macaquinha de Combate (Potência 8)

- **Tipo**: Arma corpo a corpo.
- **Descrição**: Ideal para combates próximos, com velocidade alta, mas causando menos dano.
- **Alcance**: 2 metros.
- **Dano**: Rolagem de **d6** para dano.

4. Lançador de Mísseis (Potência 15)

- **Tipo**: Arma de longo alcance, de área.
- **Descrição**: Usado para ataques de área, pode atingir múltiplos inimigos se em um grupo compacto.
- **Alcance**: 20 metros.
- **Dano**: Rolagem de **d12** para dano (se atingir mais de um alvo, o dano é dividido).

5. Escudo de Energia (Defesa)

- **Tipo**: Equipamento de defesa.
- **Descrição**: Usado para bloquear ataques, absorvendo parte do dano.
- **Durabilidade**: 3 ataques antes de precisar de recarga.
- **Efeito**: Anula até **10** de dano de um ataque.

EQUIPAMENTOS

Além das armas, os personagens têm acesso a **equipamentos especiais** que podem alterar o curso da batalha. Estes equipamentos incluem **kits de reparo**, **suprimentos de energia**, e **escudos de energia**. A escolha dos equipamentos pode fazer a diferença entre a vitória e a derrota em uma batalha difícil.

Tipos de Equipamentos

1. Kit de Reparos

- **Descrição**: Usado para reparar danos nos *Mobile Suits* durante a batalha.
- **Efeito**: Restaura até **10 pontos de vida**.
- **Uso**: Requer uma ação para usar. Pode ser usado uma vez por combate.

2. Suprimento de Energia

- **Descrição**: Recarrega o poder do *Mobile Suit*, essencial para o uso contínuo de armas de energia.
- **Efeito**: Restaura até **15 pontos de energia**.
- **Uso**: Requer uma ação para usar. Pode ser usado uma vez por combate.

3. Escudo de Energia

- **Descrição**: Um escudo de alta tecnologia usado para bloquear ataques de energia e balas.
- **Efeito**: Anula **até 20** pontos de dano, dependendo da potência do ataque inimigo.
- **Durabilidade**: Quebra após 3 ataques.
- **Uso**: Pode ser ativado com uma ação de **defesa**.

4. Módulo de Visão Avançada

- **Descrição**: Sistema de radar e visão noturna para uma melhor precisão no combate.
- **Efeito**: Aumenta a precisão de ataque em **+2** para todas as armas.
- **Uso**: Permanecente enquanto equipado.

Armamentos Especiais

Alguns *Mobile Suits* possuem armamentos especiais que podem ser usados para alterar o curso do combate, dependendo das habilidades do piloto. Esses armamentos exigem uma **habilidade específica** para serem utilizados corretamente.

Exemplos de Armamentos Especiais:

1. Sabre de Energia

- **Potência**: 16
- **Descrição**: Arma de combate corpo a corpo que pode cortar praticamente qualquer material.
- **Efeito**: Causa dano significativo a inimigos próximos. Ativa uma habilidade de **desarme** com sucesso.

2. Lança-Granadas de Impacto

- **Potência**: 14
- **Descrição**: Lança granadas de impacto, causando dano em área.
- **Alcance**: 15 metros.
- **Efeito**: Dano em área. Todos os inimigos dentro do raio de impacto devem fazer uma rolagem de defesa.

3. Sistema de Camuflagem

- **Descrição**: Um sistema de camuflagem ativa que torna o *Mobile Suit* invisível aos radares inimigos.
- **Efeito**: Dificulta ataques inimigos, dando ao usuário uma vantagem tática.
- **Uso**: Pode ser ativado uma vez por combate.

Como Escolher Equipamentos e Armas

A escolha das armas e equipamentos deve ser feita com base nas **preferências** do jogador e nas **necessidades** da missão. Por exemplo, se a missão exige combate a longo alcance, o personagem pode escolher **fuzis de precisão** e **mísseis**. Para combate corpo a corpo, o uso de **sabres de energia** ou **armas de curta distância** pode ser mais eficaz.

- **Dica Estratégica**: Equilibrar seu equipamento para lidar com uma variedade de situações é uma chave para o sucesso. Levar um **kit de reparo** ou **suprimentos de energia** pode salvar sua vida em uma situação apertada.

CONCLUSÃO

O sistema de **armas e equipamentos** no *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG* oferece uma ampla variedade de opções para personalizar o seu personagem e o seu *Mobile Suit*. A escolha certa de **armas**, **equipamentos de defesa**, e **armamentos especiais** pode determinar o sucesso ou fracasso de uma missão, enquanto a **estratégia** e o **planejamento** sempre farão a diferença no campo de batalha. Dominar a combinação de armas e equipamentos é essencial para se tornar um piloto lendário no universo de Gundam.

CAPITULO 8: COMBATE E TATICAS

O combate no *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG* é uma combinação de estratégia, tomada de decisões e rolagens de dados. Este capítulo explicará as regras básicas de combate, incluindo turnos, tipos de ações, rolagens de ataque e defesa, além de apresentar dicas para usar táticas avançadas no campo de batalha.

ESTRUTURA DE COMBATE

O combate é dividido em **rodadas**, com cada jogador e inimigo tendo uma **ordem de turno** determinada por suas habilidades e atributos.

Etapas de Combate

1. **Determinar a Iniciativa**
   - Cada participante rola 1d20 + Reflexos. O valor [illegible] o maior vai agir primeiro, e assim [illegible] diante.
2. **Rodada de Ação**
   - Durante o turno, cada participante pode realizar:
     - **Uma Ação Principal**: [illegible] habilidade especial, [illegible] equipamento.
     - **Uma Ação de Movimento**: Deslocar-se dentro do campo de batalha.
     - **Uma Ação Bônus** *(opcional)*: Usar itens, preparar um ataque ou realizar um teste rápido.
3. **Resolver os Ataques**
   - O atacante rola para acertar:
     - Rolagem de ataque: 1d20 + habilidade com arma/mobile suit.
     - Comparar com a **Classe de Defesa (CD)** do alvo. Se o valor for igual ou maior, o ataque acerta.
4. **Calcular o Dano**
   - Para ataques bem-sucedidos, rola-se o dado de dano da arma, adicionando modificadores apropriados (como Força ou Reflexos).
5. **Realizar Defesas**
   - Se o alvo possuir escudos, habilidades defensivas ou quiser tentar esquivar, pode rolar 1d20 + Reflexos ou Força (dependendo da ação de defesa). Sucesso reduz o dano.

TIPOS DE AÇÕES NO COMBATE

Cada jogador deve considerar suas opções durante o turno. Aqui estão os tipos principais de ações disponíveis:

Ação Principal

- **Ataque com Arma**: Realize um ataque usando uma arma equipada.
- **Usar Habilidade Especial**: Ative uma habilidade especial do personagem ou do *Mobile Suit*.
- **Ativar Equipamento**: Utilize um item, como kit de reparo ou suprimento de energia.

Ação de Movimento

- **Deslocar-se**: Mova-se até sua velocidade máxima em metros.
- **Manobras Avançadas**: Execute manobras como esquivar, se esconder ou reposicionar.

Ação Bônus (Opcional)

- **Preparar uma Ação**: Defina uma condição para reagir a um evento no turno inimigo.
- **Teste Rápido**: Realize uma rolagem para obter informações ou ajustar algo no ambiente.

ESTRATEGIAS DE COMBATE

O combate não se trata apenas de rolar dados — envolve planejamento e táticas. Aqui estão algumas dicas para aproveitar ao máximo o sistema:

Usando o Ambiente

- **Cobertura**: Use elementos do terreno para reduzir a chance de ser atingido.
- **Altura**: Obter uma posição elevada pode aumentar sua precisão ou visão do campo de batalha.

Coordenação em Equipe

- Trabalhe com outros jogadores para criar estratégias combinadas, como flanquear o inimigo ou criar distrações.

Escolha de Alvo

- Focar em alvos prioritários, como inimigos de suporte ou comandantes, pode enfraquecer a formação adversária.

Gestão de Recursos

- Use armas de alta potência e habilidades especiais com cuidado para evitar ficar sem energia ou munição.

TESTES EM COMBATE

Durante o combate, várias situações podem exigir testes adicionais. Aqui estão alguns exemplos:

- **Esquiva**: Quando um ataque de área atinge o personagem, ele pode tentar esquivar rolando 1d20 + Reflexos.
- **Teste de Moral**: Em situações críticas, os jogadores podem ser solicitados a rolar um teste de Carisma ou Inteligência para manter a calma e continuar lutando.
- **Desarme**: Tente desarmar um inimigo com um ataque especial. Requer sucesso em uma rolagem de ataque e um teste de Força.

ESTADO DO *MOBILE SUIT*

Durante o combate, é fundamental monitorar o estado do *Mobile Suit*. Aqui estão os pontos críticos:

Vida do *Mobile Suit*

- Representada por pontos de vida (PV). Quando os PV chegam a 0, o *Mobile Suit* é desativado.

Energia

- Usada para armas de energia, habilidades e sistemas avançados. Se esgotada, algumas funções do *Mobile Suit* ficarão inativas.

Reparos em Combate

- Jogadores podem usar kits de reparo para restaurar PV, mas isso consome uma ação.

EXEMPLOS DE SITUACÕES DE COMBATE

Aqui estão exemplos de cenários de combate comuns:

Combate de Longo Alcance

- Um jogador usando um **fuzil de precisão** dispara de uma posição elevada. Rola 1d20 + habilidade com arma para acertar. Se for bem-sucedido, rola o dado de dano da arma (d12).

Combate Corpo a Corpo

- Um inimigo tenta atacar com uma arma corpo a corpo. O jogador pode optar por usar uma **esquiva** ou ativar um **escudo de energia** para reduzir o dano.

Ataque de Area

- Um inimigo lança um ataque de área com um **lançador de mísseis**. Todos os jogadores na área devem rolar um teste de Reflexos para evitar o impacto total.

CONCLUSÃO

O combate em *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG* é projetado para ser dinâmico, estratégico e envolvente. Ao dominar as regras básicas e experimentar diferentes táticas, você pode explorar todo o potencial do sistema e criar batalhas memoráveis no universo de Gundam.

CAPITULO 9: MISSÕES E PROGRESSÃO

A aventura no *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG* é guiada por missões. Essas missões podem variar de simples tarefas de reconhecimento a intensas batalhas interestelares. Este capítulo fornecerá ferramentas para narradores criarem missões desafiadoras e recompensadoras, além de apresentar o sistema de progressão dos personagens e *Mobile Suits*.

ESTRUTURA DE MISSÕES

Uma missão bem estruturada deve incluir:

1. **Objetivos Claros**:
    - **Primário**: O propósito principal da missão (ex.: proteger uma base, destruir um alvo).
    - **Secundário**: Metas adicionais que oferecem recompensas extras (ex.: evitar baixas civis, recuperar dados valiosos).
2. **Desafios Variados**:
    - **Combates Intensos**: Conflitos com inimigos, incluindo confrontos com chefes.
    - **Testes de Habilidade**: Momentos que exigem rolagens de perícia, como infiltração ou negociação.
    - **Gerenciamento de Recursos**: Necessidade de economizar munição, energia ou PV.
3. **Narrativa Envolvente**:
    - Construa histórias ricas com personagens memoráveis e reviravoltas. Motive os jogadores a se envolverem com o mundo.

CRIANDO MISSÕES

Aqui estão exemplos de tipos de missões que podem ser usadas em sua campanha:

1. Reconhecimento e Infiltração

- **Descrição**: Os jogadores devem se infiltrar em território inimigo e coletar informações vitais sem serem detectados.
- **Desafios**:
  - Testes de Percepção para evitar patrulhas inimigas.
  - Uso de habilidades furtivas e equipamentos especializados.
- **Recompensas**: Pontos de experiência, novos equipamentos, informações estratégicas.

2. Defesa de Base

- **Descrição**: Os jogadores defendem uma instalação estratégica contra uma invasão inimiga.
- **Desafios**:
  - Combate em várias ondas.
  - Gerenciamento de recursos limitados (energia, munição, etc.).
- **Recompensas**: Acesso a uma nova base ou recursos adicionais.

3. Batalha Espacial

- **Descrição**: Um combate massivo em órbita, com múltiplos *Mobile Suits* aliados e inimigos.
- **Desafios**:
  - Coordenação em equipe para derrotar inimigos prioritários.
  - Testes de Reflexos para evitar asteroides ou campos de destroços.
- **Recompensas**: Aumento de prestígio e novos armamentos.

SISTEMA DE RECOMPENSAS

Recompensas são fundamentais para motivar os jogadores e recompensar sua criatividade e esforço. Aqui estão os principais tipos de recompensas:

1. Pontos de Experiência (XP)

- Ganhados ao completar objetivos, derrotar inimigos e superar desafios.
- Usados para melhorar atributos, perícias e desbloquear habilidades especiais.

2. Equipamentos e Recursos

- Armas, módulos de *Mobile Suit* e itens consumíveis (ex.: kits de reparo, suprimentos de energia).
- Dinheiro ou créditos para compra de melhorias.

3. Reputação e Prestígio

- Afeta como NPCs e organizações percebem os personagens.
- Altos níveis de prestígio podem desbloquear missões exclusivas ou aliados poderosos.

PROGRESSÃO DOS PERSONAGENS

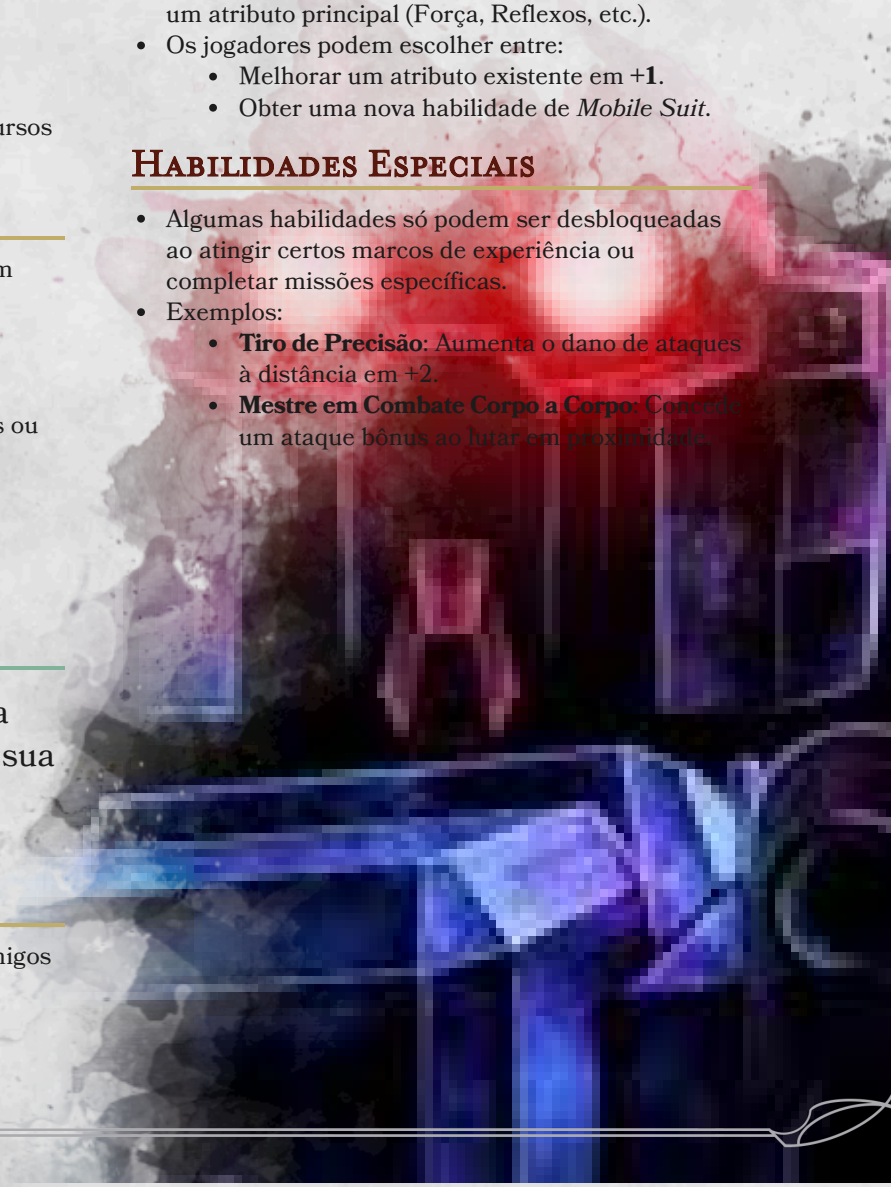
O crescimento dos personagens ocorre de maneira dinâmica, com melhorias em atributos, habilidades e equipamentos.

Aumento de Atributos

- A cada **nível ganho**, os jogadores podem melhorar um atributo principal (Força, Reflexos, etc.).
- Os jogadores podem escolher entre:
  - Melhorar um atributo existente em **+1**.
  - Obter uma nova habilidade de *Mobile Suit*.

Habilidades Especiais

- Algumas habilidades só podem ser desbloqueadas ao atingir certos marcos de experiência ou completar missões específicas.
- Exemplos:
  - **Tiro de Precisão**: Aumenta o dano de ataques à distância em +2.
  - **Mestre em Combate Corpo a Corpo**: Concede um ataque bônus ao lutar em proximidade.



EVOLUCÃO DO *MOBILE SUIT*

Assim como os personagens, os *Mobile Suits* podem ser aprimorados. Isso permite que os jogadores adaptem suas máquinas às necessidades da missão ou ao estilo de combate preferido.

Melhorias Disponíveis

- **Armas**: Troque ou atualize para versões mais poderosas.
- **Sistemas de Defesa**: Melhore armaduras ou instale escudos mais eficientes.
- **Mobilidade**: Adicione propulsores ou sistemas de camuflagem.

Personalização

- Cada jogador pode modificar a aparência do seu *Mobile Suit*, adicionando emblemas, cores e detalhes únicos.

DICAS PARA O NARRADOR

O narrador desempenha um papel essencial ao criar e adaptar missões. Aqui estão algumas dicas para garantir uma campanha bem-sucedida:

1. **Equilibre os Desafios**
    - Certifique-se de que as missões sejam desafiadoras, mas não impossíveis. Ajuste o número e a força dos inimigos conforme necessário.
2. **Incorpore Consequências**
    - Decisões tomadas pelos jogadores devem impactar a narrativa. Por exemplo, falhar em salvar uma base pode levar a uma perda estratégica significativa.
3. **Ofereça Variedade**
    - Alterne entre missões de combate direto, infiltração e exploração para manter o jogo dinâmico.

CONCLUSÃO

O sistema de **missões** e **progressão** em *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG* incentiva criatividade e envolvimento, permitindo que os jogadores vejam o impacto de suas ações no universo do jogo. Com missões bem elaboradas e um progresso tangível, os jogadores têm a oportunidade de se tornar verdadeiros heróis ou vilões do universo Gundam.

CAPITULO 10: RACAS

As raças disponíveis no *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG* refletem a diversidade de povos espalhados pelo sistema solar, cada um com sua história, vantagens e desafios únicos. Escolher uma raça é uma das decisões mais importantes durante a criação do personagem, pois define atributos iniciais e habilidades especiais.

PRINCIPAIS RACAS

1. Terráqueos

Os descendentes diretos dos habitantes originais da Terra.

- **Descrição**: Terráqueos representam a linhagem mais tradicional e estão intimamente ligados à Terra. Muitos têm forte apego ao planeta natal, enquanto outros o veem como uma relíquia.
- **Atributos**:
  - +1 em Inteligência ou Percepção (à escolha do jogador).
- **Habilidade Especial**:
  - **Adaptabilidade**: Uma vez por sessão, pode repetir qualquer teste de atributo.
- **Desvantagem**:
  - **Dependência Gravitacional**: Penalidade de -2 em Reflexos ao operar em gravidade zero sem suporte adequado.

2. Espacianos

Nascidos e criados em colônias espaciais, os espacianos possuem um estilo de vida adaptado às condições do espaço.

- **Descrição**: Espacianos têm corpos mais leves e reflexos mais rápidos, devido à baixa gravidade em que vivem. São conhecidos por sua independência e desconfiança em relação aos terráqueos.
- **Atributos**:
  - +1 em Reflexos e Habilidade com Mobile Suit.
- **Habilidade Especial**:
  - **Manobra Espacial**: Pode mover-se o dobro da distância normal em ambientes de gravidade zero.
- **Desvantagem**:
  - **Fragilidade Física**: Penalidade de -2 em testes de Força.

3. Newtypes

Uma evolução natural da humanidade, os Newtypes possuem habilidades mentais avançadas e uma conexão especial com o espaço.

- **Descrição**: Os Newtypes são raros, mas extremamente poderosos. Alguns os veem como a próxima etapa da evolução humana; outros, como uma ameaça.
- **Atributos**:
  - +1 em Inteligência e Percepção.
- **Habilidade Especial**:
  - **Sensibilidade Psiônica**: Pode detectar inimigos ocultos ou prever ataques com um teste bem-sucedido de Percepção (1d20 + Percepção).
- **Desvantagem**:
  - **Sobrecarga Mental**: Após usar suas habilidades psiônicas, precisa descansar por um turno ou sofre -2 em todas as rolagens.

4. Coordenadores

Humanos geneticamente modificados, criados para atingir a perfeição física e intelectual.

- **Descrição**: Coordenadores são resultado de engenharia genética avançada. São fisicamente superiores, mas frequentemente enfrentam preconceito dos terráqueos e espacianos.
- **Atributos**:
  - +2 em qualquer atributo à escolha do jogador.
- **Habilidade Especial**:
  - **Perfeição Genética**: Pode escolher uma perícia adicional durante a criação de personagem.
- **Desvantagem**:
  - **Preconceito Social**: Sofre penalidade de -2 em testes de Carisma com NPCs de outras raças.

5. Clones

Criados em laboratório, os clones são cópias geneticamente idênticas de outros humanos, frequentemente usados como soldados ou trabalhadores.

- **Descrição**: Apesar de muitas vezes serem considerados inferiores, os clones possuem habilidades de aprendizado rápido e lealdade inquestionável.
- **Atributos**:
  - +1 em Carisma e Reflexos.
- **Habilidade Especial**:
  - **Memória Fotográfica**: Pode aprender uma perícia nova após observá-la sendo usada por 1d4 sessões.
- **Desvantagem**:
  - **Identidade Questionável**: Penalidade de -2 em testes sociais ao lidar com indivíduos que desprezam clones.

CRIANDO SUA PROPRIA RACA

Narradores e jogadores podem criar novas raças personalizadas para suas campanhas. Aqui estão algumas diretrizes para equilibrar:

1. **Escolha 1-2 Atributos Positivos**:
   - Defina bônus de +1 ou +2 em atributos relevantes para a raça.
2. **Adicione uma Habilidade Especial**:
   - A habilidade deve refletir o tema ou o propósito da raça (ex.: sobrevivência, combate, diplomacia).
3. **Inclua uma Desvantagem**:
   - Para balancear, inclua uma fraqueza que impacte o desempenho do personagem.

COMPARACÃO DAS RACAS

Raça	Bônus de Atributo	Habilidade Especial	Desvantagem
Terráqueos	+1 Inteligência ou Percepção	Adaptabilidade	Dependência Gravitacional
Espacianos	+1 Reflexos, +1 Habilidade	Manobra Espacial	Fragilidade Física
Newtypes	+1 Inteligência, +1 Percepção	Sensibilidade Psiônica	Sobrecarga Mental
Coordenadores	+2 em qualquer atributo	Perfeição Genética	Preconceito Social
Clones	+1 Carisma, +1 Reflexos	Memória Fotográfica	Identidade Questionável

ESCOLHENDO A RACA CERTA

Ao escolher sua raça, considere:

- **Estilo de Jogo**: Prefere combate direto, diplomacia ou exploração?
- **História do Personagem**: Qual origem combina com sua narrativa?
- **Sinergia com Atributos**: Combine bônus de raça com seu plano de construção.

CAPITULO 11: PERICIAS E HABILIDADES

Neste capítulo, você encontrará todas as informações necessárias para entender o funcionamento das perícias e habilidades, bem como aprender como utilizá-las durante o jogo. As perícias cobrem uma ampla gama de capacidades práticas, enquanto as habilidades oferecem vantagens específicas que tornam cada personagem único.

O QUE SÃO PERICIAS?

Perícias são áreas específicas de conhecimento ou treinamento. Elas são usadas em testes para determinar o sucesso ou fracasso de ações, como hackear um sistema, pilotar um *Mobile Suit* em combate ou negociar uma trégua.

Como Funcionam?

- **Teste de Perícia**: Quando um personagem tenta realizar uma ação que exige perícia, ele rola um dado apropriado (ex.: 1d10) e soma o modificador da perícia.
- **Dificuldade Base (DB)**: O narrador estabelece uma DB, que representa a dificuldade da ação. Se o resultado da rolagem for igual ou maior que a DB, a ação é bem-sucedida.

LISTA DE PERICIAS

Aqui estão as principais perícias disponíveis no jogo:

1. Combate Corpo a Corpo

- **Descrição**: Habilidade em lutar com armas de curto alcance ou desarmado.
- **Usos**: Derrubar inimigos, controlar reféns, sobreviver a ataques próximos.
- **Atributo Base**: Força.

2. Tiro à Distância

- **Descrição**: Maestria com armas de longo alcance, como rifles e canhões de *Mobile Suits*.
- **Usos**: Atirar com precisão, atingir alvos móveis, neutralizar inimigos antes de se aproximarem.
- **Atributo Base**: Reflexos.

3. Pilotagem

- **Descrição**: Competência em operar *Mobile Suits* ou outras naves.
- **Usos**: Realizar manobras evasivas, superar obstáculos, liderar esquadrões.
- **Atributo Base**: Habilidade com Mobile Suit.

4. Engenharia

- **Descrição**: Conhecimento técnico em mecânica e sistemas eletrônicos.
- **Usos**: Reparar danos em *Mobile Suits*, modificar equipamentos, desarmar explosivos.
- **Atributo Base**: Inteligência.

5. Diplomacia

- **Descrição**: Talento para negociação e persuasão.
- **Usos**: Convencer NPCs, mediar conflitos, obter informações valiosas.
- **Atributo Base**: Carisma.

6. Infiltração

- **Descrição**: Habilidade em operar discretamente e evitar detecção.
- **Usos**: Espionar inimigos, hackear sistemas, acessar áreas restritas.
- **Atributo Base**: Percepção.

HABILIDADES ESPECIAIS

Habilidades especiais oferecem vantagens únicas que diferenciam ainda mais os personagens. Elas podem ser adquiridas durante a criação do personagem ou ao ganhar pontos de experiência.

Exemplos de Habilidades:

1. **Ataque Devastador**
   - **Descrição**: Aumenta o dano de ataques críticos em +5.
   - **Requisito**: 5 pontos em Tiro à Distância ou Combate Corpo a Corpo.
2. **Defesa Instintiva**
   - **Descrição**: Recebe +2 na defesa ao ser atacado no primeiro turno de combate.
   - **Requisito**: Reflexos 10+.
3. **Engenheiro de Campo**
   - **Descrição**: Permite consertar sistemas de *Mobile Suit* durante o combate.
   - **Requisito**: 5 pontos em Engenharia.
4. **Líder Inspirador**
   - **Descrição**: Todos os aliados recebem +1 em testes de combate enquanto estiverem ao alcance do líder.
   - **Requisito**: Carisma 12+.
5. **Olho de Águia**
   - **Descrição**: Concede vantagem em testes de Percepção relacionados a inimigos escondidos ou alvos distantes.
   - **Requisito**: Percepção 8+.

USANDO PERICIAS E HABILIDADES NO JOGO

Testes de Perícia

1. O narrador solicita um teste de perícia para uma ação específica.
2. O jogador rola o dado indicado e soma seu modificador da perícia.
3. Compare o resultado com a DB definida pelo narrador.

Exemplo:

Cenário: O jogador tenta hackear um terminal inimigo.

- **Perícia Usada**: Engenharia.
- **Atributo Base**: Inteligência.
- **DB**: 15.
- **Resultado**: O jogador rola 1d20 e obtém 8. Seu modificador de Inteligência é +5, totalizando 13. Ele falha na tentativa.

Uso de Habilidades

- Habilidades são aplicadas automaticamente quando suas condições são atendidas.
- Algumas habilidades podem ser ativadas com pontos de ação, que serão explicados no Capítulo sobre Combate.

MELHORANDO PERICIAS E HABILIDADES

Personagens podem gastar pontos de experiência (XP) para melhorar suas perícias ou adquirir novas habilidades.

Custo de XP

- **Aprimorar Perícia**: Cada ponto adicional custa **5 XP**.
- **Nova Habilidade**: Cada habilidade custa **10 XP**.

Limites

- Nenhuma perícia pode exceder **+10** (incluindo bônus de atributos).
- Os personagens podem ter no máximo **5 habilidades** ativas simultaneamente.

CAPITULO 12: MOBILE SUITS

Os *Mobile Suits* (MS) são armas mecanizadas gigantes controladas por pilotos altamente treinados. Cada MS possui características únicas que influenciam diretamente a jogabilidade e as estratégias do grupo. Escolher e personalizar seu MS é tão importante quanto construir seu personagem.

ESTRUTURA DE UM MOBILE SUIT

Cada *Mobile Suit* é definido por uma combinação de atributos e sistemas que determinam seu desempenho em combate:

Atributos dos Mobile Suits

1. **Poder de Ataque (PA)**
    - Representa a força ofensiva do MS.
    - Determina o dano causado por ataques físicos e com armas.
    - **Exemplo**: 10 (baixa potência) a 25 (alta potência).
2. **Defesa (DEF)**
    - Indica a resistência do MS a danos.
    - Reduz o impacto de ataques inimigos.
    - **Exemplo**: 5 (leve) a 20 (fortemente blindado).
3. **Velocidade (VEL)**
    - Define a capacidade de manobra do MS.
    - Determina a ordem de iniciativa em combate e a evasão de ataques.
    - **Exemplo**: 4 (lento) a 15 (rápido).
4. **Energia (EN)**
    - Mede a quantidade de energia disponível para operar armas e sistemas.
    - Certas armas e habilidades consomem EN.
    - **Exemplo**: 50 a 150 pontos.
5. **Modularidade (MOD)**
    - Representa a capacidade de personalização e adição de equipamentos extras.
    - Cada ponto de MOD permite instalar um sistema adicional ou arma especial.
    - **Exemplo**: 2 (baixa modularidade) a 8 (altamente personalizável).

TIPOS DE MOBILE SUITS

1. MS de Linha de Frente

- **Descrição**: Modelos padrão utilizados por exércitos regulares.
- **Características**:
    - PA: 12
    - DEF: 10
    - VEL: 7
    - EN: 80
    - MOD: 3
- **Função**: Versátil e confiável em combates gerais.

2. MS de Suporte

- **Descrição**: Projetados para oferecer assistência em campo, como reparos e suporte tático.
- **Características**:
    - PA: 8
    - DEF: 8
    - VEL: 5
    - EN: 100
    - MOD: 5
- **Função**: Ideal para apoiar aliados com buffs ou curas.

3. MS de Alta Mobilidade

- **Descrição**: Construídos para velocidade e evasão.
- **Características**:
    - PA: 10
    - DEF: 6
    - VEL: 12
    - EN: 70
    - MOD: 4
- **Função**: Excelente para missões de reconhecimento e ataques rápidos.

4. MS Pesados

- **Descrição**: Equipados com blindagem robusta e armas poderosas.
- **Características**:
  - PA: 15
  - DEF: 14
  - VEL: 4
  - EN: 90
  - MOD: 3
- **Função**: Especializados em combates de linha defensiva.

PERSONALIZACÃO DE MOBILE SUITS

Cada jogador pode personalizar seu MS com base nos pontos de MOD disponíveis. Aqui estão algumas opções:

Armas

1. **Rifle de Feixe**
   - Potência: 12
   - Consumo de EN: 10
2. **Sabre de Feixe**
   - Potência: 15
   - Consumo de EN: 5
3. **Bazuca de Alta Potência**
   - Potência: 20
   - Consumo de EN: 15

Sistemas Adicionais

1. **Propulsores Avançados**
   - Efeito: +3 VEL
   - Custo de MOD: 2
2. **Gerador de Escudo**
   - Efeito: Reduz dano recebido em 3.
   - Custo de MOD: 2
3. **Sensores Aprimorados**
   - Efeito: Vantagem em testes de Percepção.
   - Custo de MOD: 1

MECANICAS DE COMBATE COM MOBILE SUITS

Iniciativa

- Baseada na VEL do MS. O piloto com maior VEL age primeiro.

Ataque

1. Role o dado apropriado (ex.: 1d20).
2. Some o PA do MS e o bônus do piloto em Habilidade com *Mobile Suit*.
3. Compare com a DEF do inimigo.

Exemplo:

- Piloto ataca com Rifle de Feixe.
  - **Rolagem**: 15 (1d20)
  - **PA do MS**: +12
  - **DEF do Alvo**: 18
  - **Resultado**: 15 + 12 = 27 (ataque bem-sucedido).

Consumo de Energia

- Certas ações consomem pontos de EN.
- Quando a EN atinge 0, o MS não pode usar armas ou sistemas que exijam energia.

REPARO E MANUTENCÃO

Após as batalhas, os Mobile Suits podem sofrer danos críticos. Aqui estão as regras para reparo:

1. **Reparação Básica**
   - Custa 1 ponto de MOD por ponto de DEF restaurado.
   - Leva 1d4 horas por ponto reparado.
2. **Reabastecimento de Energia**
   - Restaura toda a EN.
   - Leva 30 minutos para cada 50 pontos recarregados.

ESCOLHENDO O MOBILE SUIT CERTO

A escolha do MS deve refletir o estilo de jogo do piloto:

- **Ataque Direto**: Priorize PA e sistemas de armas.
- **Defesa**: Foco em DEF e sistemas de escudo.
- **Mobilidade**: Invista em VEL e propulsores.

CAPITULO 13: COMBATE ENTRE MOBILE SUITS

O combate em *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG* é uma combinação de estratégia, trabalho em equipe e habilidades individuais. Este capítulo abrange todas as etapas de um combate, desde a preparação até o desfecho.

ESTRUTURA DO COMBATE

As batalhas seguem um sistema baseado em turnos e são organizadas em rodadas. Cada rodada é dividida em três etapas principais:

1. **Determinação da Iniciativa**
2. **Ações dos Pilotos**
3. **Resolução dos Efeitos**

ETAPA 1: DETERMINACÃO DA INICIATIVA

A ordem de atuação no combate é determinada pela Velocidade (VEL) de cada *Mobile Suit*. Os pilotos rolam 1d20 e somam o valor da VEL do seu MS. A ordem segue do maior para o menor resultado.

Exemplo:

- Piloto A: Rola 1d20 = 14 + VEL 10 → Total 24
- Piloto B: Rola 1d20 = 9 + VEL 12 → Total 21
- Piloto C: Rola 1d20 = 7 + VEL 8 → Total 15

Ordem da Rodada: Piloto A > Piloto B > Piloto C.

ETAPA 2: ACÕES DOS PILOTOS

Durante o turno de cada piloto, ele pode realizar até **duas ações** entre as seguintes opções:

Ações Comuns

1. **Ataque**
   - Realize um ataque com uma arma equipada.
   - Role o dado apropriado (ex.: 1d20) e adicione o **Poder de Ataque (PA)** do MS.
   - Compare com a **Defesa (DEF)** do alvo.
2. **Movimento**
   - Desloque o *Mobile Suit* dentro do campo de batalha.
   - O alcance é igual à Velocidade (VEL) do MS em metros.
3. **Ativação de Sistema**
   - Ligue ou use sistemas adicionais do MS, como escudos ou sensores.
4. **Recarregar Energia**
   - Gaste o turno para recarregar **10 EN**.

Ações Avançadas

1. **Ataque Especial**
   - Execute um ataque que consuma EN e cause dano adicional.
   - **Exemplo:** Rifle de Feixe Carregado → +5 dano, consome 20 EN.
2. **Manobra Avançada**
   - Role Reflexos para realizar movimentos complexos, como esquivar de ataques ou alcançar um ponto elevado.
3. **Defesa Total**
   - Sacrifique ações ofensivas para ganhar +5 DEF até o próximo turno.

ETAPA 3: RESOLUCÃO DOS EFEITOS

Após todos os jogadores realizarem suas ações, o narrador resolve os seguintes efeitos:

1. **Danos Causados**: Subtraia o dano recebido da Defesa do MS.
2. **Condições Adversas**: Determine se há penalidades como avarias ou perda de sistemas.
3. **Eventos do Campo de Batalha**: Atualize o cenário com mudanças, como reforços inimigos ou novos perigos ambientais.

TESTES DE ATAQUE E DANO

Rolagem de Ataque

- Role o dado apropriado (ex.: 1d20).
- Some o **PA** do MS e qualquer bônus do piloto.
- Compare com a **DEF** do alvo.

Exemplo:

- Piloto ataca com uma Bazuca de Alta Potência:
  - **Rolagem**: 18 (1d20)
  - **PA do MS**: +20
  - **DEF do Alvo**: 25
  - **Resultado**: 18 + 20 = 38 → Ataque bem-sucedido.

Cálculo de Dano

Se o ataque for bem-sucedido, subtraia o valor da DEF do alvo do dano total da arma.

Exemplo:

- Dano da Bazuca: 20
- DEF do Alvo: 10
- **Dano Final**: 20 - 10 = 10 pontos.

CONDICÕES ADVERSAS

Os *Mobile Suits* podem sofrer condições adversas durante o combate. Aqui estão as principais:

1. **Avaria no Sistema**
   - **Efeito**: Reduz a MOD em 1 até ser reparado.
   - **Causa**: Críticos ou ataques direcionados aos sistemas.
2. **Sobrecarga de Energia**
   - **Efeito**: O MS não pode usar armas que consomem EN por 1d4 turnos.
   - **Causa**: Uso excessivo de EN.
3. **Falha de Propulsores**
   - **Efeito**: Reduz a VEL em 50%.
   - **Causa**: Ataques que miram na movimentação.

REGRAS PARA COMBATE EM GRUPO

Os combates em grupo requerem coordenação entre os jogadores. Aqui estão algumas regras importantes:

1. **Ataques Combinados**
   - Dois ou mais jogadores podem focar no mesmo alvo para um ataque combinado.
   - Some os resultados de ataque e compare com a DEF do alvo.
2. **Cobertura**
   - Aliados podem proteger outros, reduzindo o dano em 50%, mas sacrificando sua próxima ação.
3. **Foco no Alvo Mais Forte**
   - O narrador pode rolar Percepção para os inimigos identificarem o MS mais perigoso.

DICAS DE ESTRATEGIA

1. **Conheça seu Mobile Suit**
   - Use as forças do seu MS e evite expor suas fraquezas.
2. **Gerencie Energia**
   - Planeje o uso de EN para garantir que não ficará vulnerável.
3. **Trabalho em Equipe**
   - Combine as habilidades dos jogadores para explorar sinergias e superar inimigos mais fortes.

CAPITULO 14: EQUIPAMENTOS E ACESSÓRIOS

Os equipamentos e acessórios são ferramentas indispensáveis para os pilotos e seus *Mobile Suits*. Desde armas poderosas até módulos estratégicos, cada item pode fazer a diferença entre o sucesso e o fracasso.

TIPOS DE EQUIPAMENTOS

Os equipamentos são divididos em três categorias principais:

1. **Armas e Sistemas de Ataque**
    - Equipamentos que aumentam o potencial ofensivo de *Mobile Suits*.
    - Exemplos: Rifles de feixe, Bazucas de Alta Potência, Sabres de Feixe.
2. **Defesa e Suporte**
    - Itens que aumentam a resistência ou fornecem vantagens táticas.
    - Exemplos: Geradores de Escudo, Blindagens Extras, Kits de Reparo.
3. **Módulos e Acessórios Especiais**
    - Melhoram atributos ou adicionam habilidades únicas aos *Mobile Suits*.
    - Exemplos: Propulsores Avançados, Sensores Aprimorados, Módulos de Infiltração.

ARMAS E SISTEMAS DE ATAQUE

Rifles de Feixe

- **Descrição**: Arma versátil e eficiente, ideal para combates de médio alcance.
- **Potência**: 12
- **Consumo de EN**: 10
- **Alcance**: 100 metros

Sabres de Feixe

- **Descrição**: Espada de energia letal para combates corpo a corpo.
- **Potência**: 15
- **Consumo de EN**: 5
- **Alcance**: 2 metros

Bazuca de Alta Potência

- **Descrição**: Lança-projéteis pesado, causando dano devastador em áreas.
- **Potência**: 20
- **Consumo de EN**: 15
- **Alcance**: 50 metros

DEFESA E SUPORTE

Geradores de Escudo

- **Descrição**: Cria uma barreira energética que reduz o impacto dos ataques.
- **Efeito**: Reduz o dano recebido em 5.
- **Consumo de EN**: 10 por turno.

Blindagem Extra

- **Descrição**: Camada adicional de proteção para o *Mobile Suit*.
- **Efeito**: Aumenta a DEF em 3 permanentemente.
- **Custo de MOD**: 2.

Kits de Reparo

- **Descrição**: Ferramentas portáteis para consertos rápidos no campo de batalha.
- **Efeito**: Restaura até 10 pontos de DEF.
- **Limite**: 2 usos por missão.

MODULOS E ACESSORIOS ESPECIAIS

Propulsores Avançados

- **Descrição**: Aumenta a mobilidade do *Mobile Suit*.
- **Efeito**: +3 VEL.
- **Custo de MOD**: 2.

Sensores Aprimorados

- **Descrição**: Permitem detectar inimigos em longas distâncias e prever movimentos.
- **Efeito**: Vantagem em testes de Percepção.
- **Custo de MOD**: 1.

Módulo de Infiltração

- **Descrição**: Sistema especializado em camuflagem e evasão.
- **Efeito**: Inimigos têm desvantagem ao detectar o *Mobile Suit*.
- **Custo de MOD**: 3.

REGRAS PARA EQUIPAMENTOS

1. **Limite de Equipamentos**
    - Cada *Mobile Suit* pode equipar itens até o limite de sua Modularidade (MOD).
    - Itens adicionais só podem ser adicionados após upgrades ou missões especiais.
2. **Troca de Equipamentos**
    - Armas e módulos podem ser trocados durante a manutenção entre missões.
    - Trocas em combate são possíveis, mas consomem 1 turno.
3. **Consumo de EN**
    - Certifique-se de gerenciar cuidadosamente a Energia (EN) do seu *Mobile Suit*.
    - Equipamentos ativos consomem EN por turno.

ESTRATEGIAS PARA ESCOLHA DE EQUIPAMENTOS

1. **Equilíbrio de Ataque e Defesa**
    - Combine armas poderosas com sistemas de suporte para maximizar eficiência.
2. **Personalização Tática**
    - Adapte os equipamentos a [illegible] missão.
    - Priorize sensores e [illegible] para [illegible], enquanto Bazucas brilham em batalhas em campo aberto.
3. **Sinergia de Grupo**
    - Coordene os equipamentos com os aliados para cobrir diferentes funções no grupo.

CONCLUSÃO

Equipar o *Mobile Suit* corretamente é essencial para enfrentar os desafios do universo *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG*. Este capítulo oferece uma base para personalização e estratégia, garantindo que você esteja preparado para qualquer batalha ou missão.

CAPITULO 15: UPGRADES E MODIFICAÇÕES DE MOBILE SUITS

Os *Mobile Suits* podem ser adaptados para atender às necessidades de cada piloto e missão. Desde melhorias de desempenho até personalizações completas, este capítulo apresenta as mecânicas para elevar sua máquina ao próximo nível.

SISTEMAS DE UPGRADE

Os upgrades são divididos em quatro categorias principais:

1. **Melhorias de Atributos**
   - Aumentam valores como VEL, DEF e PA.
2. **Adição de Módulos**
   - Permitem anexar novos sistemas e armas.
3. **Modificações Especiais**
   - Alteram drasticamente o funcionamento do MS, como introduzir camuflagem ou voo atmosférico.
4. **Reforços de Estrutura**
   - Aumentam a resistência física e a durabilidade.

PONTOS DE UPGRADE (PU)

- Cada *Mobile Suit* tem um limite de **Pontos de Upgrade (PU)**, que determina quantas melhorias podem ser realizadas.
- O limite inicial de PU é igual a 10 + (nível do piloto ÷ 2).

Ganho de PU

- **Por Missão Completa**: +2 PU.
- **Por Upgrades Avançados**: PU podem ser adquiridos como recompensa em missões ou através de aliados.

TIPOS DE MELHORIAS

Melhorias de Atributos

1. **Aumento de Velocidade (VEL)**
   - **Custo**: 2 PU por +1 VEL.
   - **Máximo**: +5 VEL.
2. **Reforço de Defesa (DEF)**
   - **Custo**: 3 PU por +1 DEF.
   - **Máximo**: +4 DEF.
3. **Ampliação de Poder de Ataque (PA)**
   - **Custo**: 4 PU por +2 PA.
   - **Máximo**: +6 PA.

Adição de Módulos

Cada módulo tem um custo de PU baseado na complexidade. A seguir, exemplos de módulos disponíveis:

1. **Módulo de Camuflagem Óptica**
   - **Custo**: 6 PU.
   - **Efeito**: Reduz a chance de detecção inimiga em 50%.
2. **Propulsores Espaciais Avançados**
   - **Custo**: 4 PU.
   - **Efeito**: Permite manobras rápidas em gravidade zero (+3 VEL em espaço).
3. **Gerador de Escudo Energético Avançado**
   - **Custo**: 5 PU.
   - **Efeito**: Reduz o dano recebido em 5 por turno enquanto ativo.

Modificações Especiais

Estas modificações alteram profundamente o *Mobile Suit*. Algumas são únicas e exigem recursos especiais para serem desbloqueadas.

1. **Sistema de Voo Atmosférico**
   - **Custo**: 8 PU.
   - **Requisito**: Propulsores com VEL ≥ 12.
   - **Efeito**: Permite voo em atmosferas planetárias.
2. **Blindagem Anti-Feixe**
   - **Custo**: 6 PU.
   - **Efeito**: Reduz danos de armas de feixe em 50%.
3. **Sistema de Controle por IA**
   - **Custo**: 10 PU.
   - **Efeito**: Adiciona um controle automatizado para ações defensivas, permitindo rolar com vantagem em testes de Reflexos.

Reforços de Estrutura

1. **Aumento de Modularidade (MOD)**
   - **Custo**: 5 PU por +1 MOD.
   - **Máximo**: +3 MOD.
2. **Reforço de Estrutura Física**
   - **Custo**: 3 PU por +10 à estrutura máxima (HP).
   - **Máximo**: +50 HP.

REGRAS DE APLICAÇÃO

1. **Tempos de Instalação**
   - Upgrades simples: 1 missão.
   - Modificações complexas: 2 a 3 missões.
2. **Custo de Recursos**
   - Alguns upgrades exigem materiais específicos ou fundos do grupo.
   - Recursos podem ser adquiridos em missões ou negociações.
3. **Testes Necessários**
   - Modificações especiais exigem um teste bem-sucedido de Habilidade Técnica (rolar 1d20 e atingir 15 ou mais).

EXEMPLOS DE PERSONALIZACÃO

1. **Mobile Suit de Alta Velocidade**
   - +5 VEL
   - Propulsores Avançados (+3 VEL no espaço)
   - Sistema de Voo Atmosférico
2. **Mobile Suit Defensivo**
   - +4 DEF
   - Gerador de Escudo Energético
   - Blindagem Anti-Feixe
3. **Mobile Suit de Ataque Pesado**
   - +6 PA
   - Bazuca de Alta Potência
   - Reforço de Estrutura Física (+50 HP)

ESTRATEGIAS PARA UPGRADES

1. **Adapte-se ao Estilo de Jogo**
   - Foque em melhorias que complementem o seu piloto e o papel no grupo.
2. **Planeje o Longo Prazo**
   - Economize PU para modificações mais avançadas em níveis futuros.
3. **Coordene com o Grupo**
   - Evite redundâncias e maximize a eficácia coletiva.

CONCLUSÃO

Os upgrades e modificações são fundamentais para enfrentar os desafios crescentes do universo *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG*. Use este capítulo como guia para transformar seu *Mobile Suit* em uma máquina sob medida para suas aventuras épicas!

CAPITULO 16: COMBATE AVANCADO

O sistema de combate deste RPG oferece ferramentas para criar cenários intensos e desafiadores. Este capítulo amplia as regras básicas, introduzindo mecânicas avançadas e estratégias que os jogadores podem usar para superar adversidades.

REGRAS AVANCADAS DE COMBATE

1. Iniciativa Alternada

- A iniciativa em combates avançados é definida por um teste de Reflexos (1d20 + Reflexos do piloto).
- Pilotos que rolarem números iguais alternam suas ações com base no Carisma (quem tiver maior Carisma age primeiro).

2. Combate em Zonas

- O campo de batalha é dividido em **zonas** (longa, média e curta distância).
- O alcance das armas define a eficiência em cada zona:
    - **Armas de longo alcance**: Rifles, Mísseis.
    - **Armas de médio alcance**: Bazucas, Espadas de Feixe.
    - **Armas de curto alcance**: Sabres de Feixe, Facas Táticas.

3. Terreno e Cobertura

- O terreno pode oferecer vantagens e desvantagens:
    - **Cobertura Parcial**: Reduz o dano em 25%.
    - **Cobertura Completa**: Imunidade contra ataques diretos.
    - **Terreno Elevado**: Oferece vantagem em ataques de longo alcance.
- Terrenos perigosos como campos de asteroides ou áreas com gravidade aumentada podem exigir testes de Reflexos para evitar penalidades.

TATICAS DE GRUPO

1. Formações de Combate

- Grupos podem assumir formações para aumentar eficiência.
    - **Formação Ofensiva**: +2 PA para todos, mas -1 DEF.
    - **Formação Defensiva**: +2 DEF para todos, mas -1 VEL.

2. Ações Coordenadas

- Pilotos podem combinar ações para realizar ataques especiais:
    - **Ataque Concentrado**: Dois ou mais aliados atacam o mesmo alvo, somando seus PA.
    - **Cobertura Tática**: Um aliado usa sua ação para proteger outro, aumentando a DEF em 3.

CONDICÕES ESPECIAIS

1. Danos Críticos

- Ao rolar 20 no dado de ataque, o golpe é considerado crítico:
    - **Efeito**: Dano dobrado e possibilidade de desativar um sistema do *Mobile Suit* inimigo.

2. Sobrecarga de Sistemas

- Pilotos podem optar por sobrecarregar seus *Mobile Suits*:
    - **Custo**: Perde 5 EN por turno ativo.
    - **Efeito**: +2 PA e +2 VEL enquanto a sobrecarga estiver ativa.

COMBATE ESPACIAL

No espaço, o combate apresenta desafios adicionais:

1. Gravidade Zero

- Reduz a penalidade de mobilidade em terrenos irregulares.
- Exige teste de Reflexos para manobras rápidas.

2. Campos de Destroços

- Movimentação custa o dobro de VEL.
- Ataques podem atingir destroços, criando explosões que causam dano em área.

COMBATE ATMOSFERICO

Em atmosferas planetárias, gravidade e outros fatores afetam as estratégias:

1. Gravidade Alta

- Reduz VEL de *Mobile Suits* em 2, exceto aqueles equipados com Propulsores Avançados.

2. Cobertura Natural

- Montanhas, florestas e outros elementos podem ser usados como cobertura, aumentando a DEF.

EXEMPLOS DE SITUACÕES DE COMBATE

1. **Batalha em Campo Aberto**
    - O grupo enfrenta uma frota inimiga em um deserto com pouca cobertura.
    - Estratégia: Usar velocidade para manter distância e atacar à longa distância.
2. **Combate em Estação Espacial**
    - Em um ambiente fechado, os inimigos podem usar corredores estreitos para emboscadas.
    - Estratégia: Usar sensores aprimorados para detectar emboscadas e dividir o grupo para flanquear.
3. **Defesa de Ponto Crítico**
    - O grupo precisa proteger um alvo importante contra ondas de ataque.
    - Estratégia: Configurar defesas com blindagem e cobertura tática.

ESTRATEGIAS PARA MESTRES

1. **Crie Cenários Dinâmicos**
    - Adicione elementos interativos ao campo de batalha, como destroços que se movem no espaço ou tempestades atmosféricas.
2. **Balanceie Desafios**
    - Misture inimigos de curto e longo alcance para forçar o grupo a se adaptar.
3. **Incorpore Recompensas**
    - Ofereça PU ou itens raros por estratégias criativas ou sucesso em desafios difíceis.

CONCLUSÃO

O combate avançado eleva o nível de desafio e imersão em *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG*. Com estas regras e táticas, jogadores e mestres podem criar confrontos épicos que testam habilidades e planejamento ao máximo.

CAPITULO 17: MISSÕES E CAMPANHAS

As missões formam a espinha dorsal da experiência de jogo em *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG*. Mestres podem criar narrativas cheias de ação, intrigas e escolhas significativas, enquanto os jogadores mergulham em aventuras que desafiam suas habilidades, alianças e moralidade.

ESTRUTURA DE UMA MISSÃO

Uma boa missão combina elementos de desafio, narrativa e recompensa. Aqui estão os componentes essenciais:

1. Objetivo Principal

- O propósito central da missão. Exemplos:
  - Recuperar um protótipo de *Mobile Suit*.
  - Defender uma base aliada.
  - Investigar uma anomalia espacial.

2. Submissões

- Missões menores que complementam o objetivo principal.
  - Desativar uma linha de defesa inimiga.
  - Resgatar prisioneiros antes de atacar o alvo.

3. Complicações

- Obstáculos inesperados que aumentam a tensão.
  - Uma emboscada durante a missão.
  - Um traidor no grupo ou na base.
  - O ambiente se torna hostil (tempestades, explosões, etc.).

4. Recompensas

- O que os jogadores ganham ao completar a missão.
  - Pontos de Upgrade (PU).
  - Recursos, como novas armas ou módulos.
  - Desenvolvimento da história do grupo.

ESTRUTURANDO UMA CAMPANHA

As campanhas conectam várias missões em uma narrativa maior. Aqui está como construir uma campanha épica:

1. Tema Central

- Um conceito que unifica a história:
  - Guerra entre facções.
  - Rebelião contra uma corporação opressora.
  - Exploração de territórios desconhecidos.

2. Arco de História

- Divida a campanha em três atos:
  - **Ato 1: Introdução**
    - Apresente o mundo, os personagens e o conflito inicial.
  - **Ato 2: Escala do Conflito**
    - Aumente a complexidade, introduza reviravoltas e ameaças maiores.
  - **Ato 3: Conclusão**
    - Leve os jogadores ao clímax e resolva os principais conflitos.

3. Decisões e Consequências

- Crie escolhas significativas que afetem a narrativa:
  - Apoiar uma facção pode alienar outra.
  - Sacrificar recursos para salvar civis pode dificultar a próxima missão.

EXEMPLOS DE MISSÕES

1. Operação Estrela Cadente

- **Objetivo**: Destruir uma estação orbital de produção de armas antes que ela entre em operação.
- **Complicações**:
  - Um grupo rival de mercenários foi contratado para proteger a estação.
  - A estação possui um sistema de defesa automatizado que precisa ser desativado.
- **Recompensas**:
  - Prototipo de arma experimental.
  - Reputação positiva com a Federação.

2. Missão Resgate Fantasma

- **Objetivo**: Localizar e resgatar um piloto desaparecido em uma zona de guerra.
- **Complicações**:
  - A área está infestada de *Mobile Suits* inimigos.
  - O piloto pode ter informações comprometedoras.
- **Recompensas**:
  - Informações vitais sobre a próxima missão.
  - Aliança com um grupo de resistência local.

3. Rebelião em Chamas

- **Objetivo**: Suprimir uma rebelião antes que ela ameace uma colônia vital.
- **Complicações**:
  - A rebelião é liderada por um antigo aliado.
  - A colônia pode ser destruída se o grupo agir de forma agressiva.
- **Recompensas**:
  - Recursos da colônia.
  - Pontos de Carisma por evitar a destruição.

REGRAS PARA MESTRES

1. Gerencie o Ritmo

- Dê aos jogadores tempo para explorar e interagir entre combates intensos.

2. Adapte-se ao Grupo

- Modifique os desafios de acordo com o estilo e as escolhas dos jogadores.

3. Incorpore Narrativas Pessoais

- Conecte as histórias dos personagens à trama principal, aumentando o envolvimento.

RECOMPENSAS NARRATIVAS

Além de itens e melhorias, recompensas narrativas podem incluir:

- Desenvolvimento de relacionamentos entre personagens.
- Conquistas que mudam o equilíbrio de poder no universo.
- Consequências emocionais ou morais para as escolhas feitas.

CAPITULO 18: PERSONALIZACÃO DE MOBILE SUITS

Os *Mobile Suits* são tanto armas quanto extensões do piloto. Este capítulo aborda as regras para personalização, desde ajustes simples até grandes modificações, permitindo que os jogadores criem máquinas que refletem suas habilidades e estilo de combate.

SISTEMA DE PONTOS DE PERSONALIZACÃO (PP)

Cada jogador recebe uma quantidade inicial de **Pontos de Personalização (PP)** para modificar seu *Mobile Suit*.

- **Pontos Iniciais**: 10 PP.
- **Ganho por Missão**: +2 PP por missão bem-sucedida.
- PP podem ser gastos para adquirir ou melhorar atributos, armas e módulos.

CATEGORIAS DE PERSONALIZACÃO

1. Atributos do Mobile Suit

Os atributos podem ser ajustados para refletir as prioridades do jogador. Cada melhoria custa PP.

Atributo	Descrição	Custo (PP)
Potência (PA)	Aumenta o dano das armas.	2 PP por ponto.
Velocidade (VEL)	Melhora a mobilidade e iniciativa.	3 PP por ponto.
Defesa (DEF)	Reduz o dano recebido.	2 PP por ponto.
Energia (EN)	Aumenta a resistência da unidade.	1 PP por ponto.

2. Armas

As armas podem ser substituídas ou melhoradas. Cada tipo de arma tem modificações únicas.

Melhorias Comuns

- **Precisão Aprimorada**: +1 nos testes de ataque. (3 PP)
- **Dano Extra**: +2 PA para ataques. (4 PP)
- **Alcance Estendido**: Aumenta o alcance em 1 zona. (5 PP)

Armas Exclusivas

- **Rifle de Feixe Personalizado**: +5 PA, custo de EN aumentado. (8 PP)
- **Espada de Plasma Ajustada**: Ignora 3 pontos de DEF inimigo. (6 PP)

3. Módulos

Os módulos são equipamentos especiais que oferecem vantagens táticas.

Módulo	Efeito	Custo (PP)
Propulsores Avançados	+2 VEL.	5 PP
Escudo Reforçado	+3 DEF.	4 PP
Sistema de Camuflagem	Inimigos têm desvantagem para atacar.	6 PP
Sensores de Longo Alcance	Dobra o alcance dos ataques.	3 PP

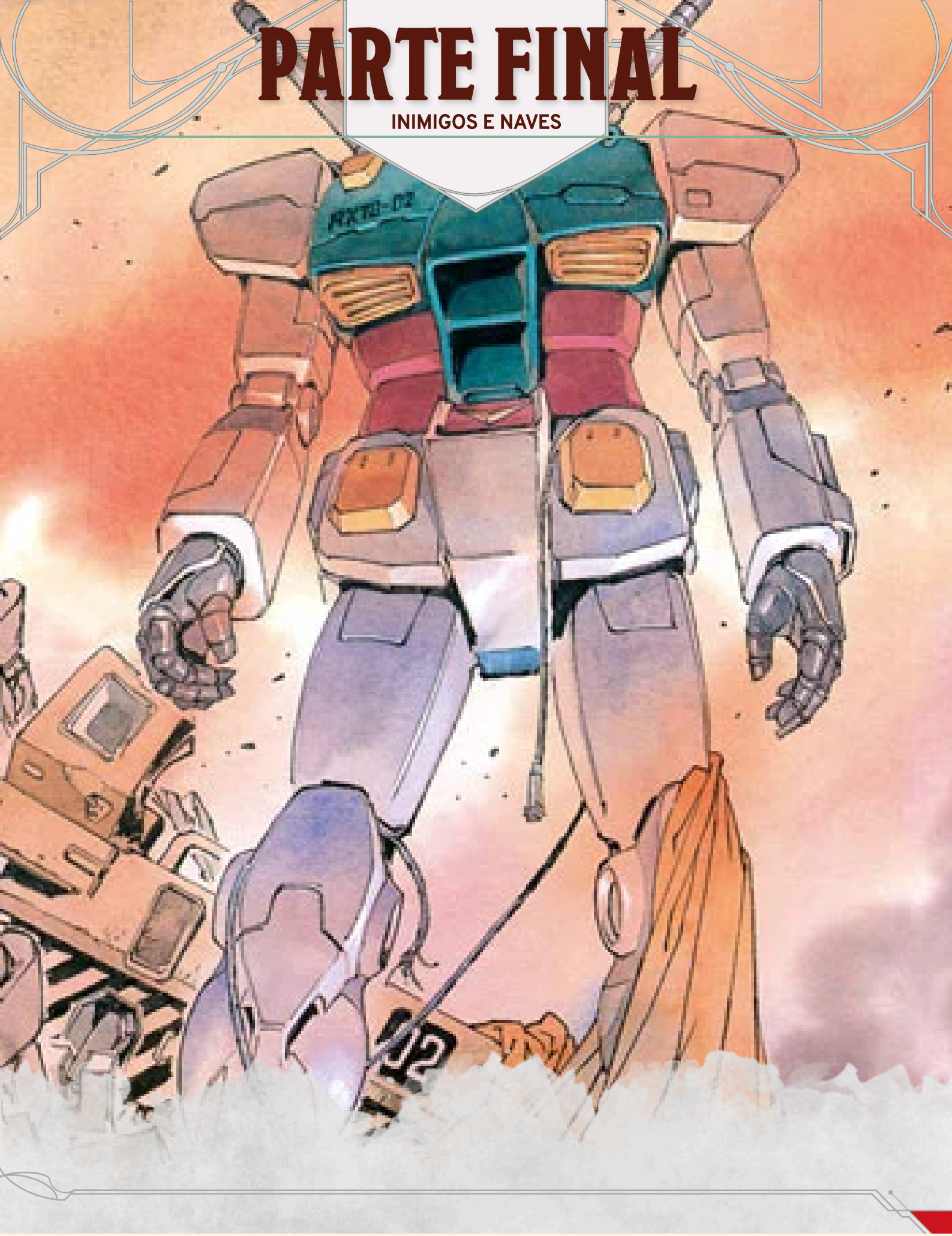
CUSTOMIZACÃO VISUAL

Além das melhorias mecânicas, os jogadores podem personalizar o visual de seus *Mobile Suits*:

- **Cores e Emblemas**: Escolha um esquema de cores e um emblema único.
- **Estilo**: Decida entre uma aparência intimidadora, elegante ou funcional.
- **Detalhes Especiais**: Adicione marcas de batalha, insígnias ou modificações únicas.

PARTE FINAL

INIMIGOS E NAVES



REGRAS PARA MESTRES: CONTROLE DE PERSONALIZACÃO

1. Balanceamento

Certifique-se de que as melhorias não tornem um *Mobile Suit* muito poderoso em relação aos outros.

2. Recompensas Narrativas

Introduza módulos ou armas raras como recompensas em missões importantes.

3. Personalização Limitada por Facções

Determinados upgrades podem estar disponíveis apenas para membros de facções específicas:

- **Zeon**: Equipamentos mais destrutivos.
- **Federação**: Módulos tecnológicos avançados.

EXEMPLO DE MOBILE SUIT PERSONALIZADO

Modelo: RX-79[G] Custom

- **Atributos**: PA 15, VEL 8, DEF 12, EN 20.
- **Armas**: Rifle de Feixe (+5 PA), Espada de Plasma Ajustada.
- **Módulos**: Propulsores Avançados, Escudo Reforçado.
- **Estilo Visual**: Preto fosco com detalhes em vermelho, insígnia da unidade na ombreira.

DICAS PARA JOGADORES

1. **Equilibre sua Construção**
    - Evite focar em apenas um atributo. Um *Mobile Suit* equilibrado é mais adaptável.
2. **Adapte-se à Missão**
    - Escolha personalizações que se adequem ao objetivo. Para batalhas em zonas apertadas, invista em mobilidade e armas de curto alcance.
3. **Colabore com o Grupo**
    - Combine habilidades e módulos para criar sinergias poderosas.

CONCLUSÃO

A personalização de *Mobile Suit* [illegible] acredito que cada jogador [illegible] uma máquina única e poderosa, adaptada ao seu estilo de jogo e aos desafios que enfrentará. Com essas ferramentas, o universo de *Mobile Suit Gundam: Sentinel RPG* se torna ainda mais imersivo e emocionante.

CAPITULO 19: COMBATE AVANCADO

Os combates no universo de *Mobile Suit Gundam* são mais do que simples confrontos. Este capítulo apresenta regras avançadas para tornar as batalhas mais envolventes e táticas, permitindo que jogadores e mestres explorem todo o potencial estratégico das batalhas com *Mobile Suits*.

COMBATE EM GRUPO

Quando várias unidades estão em ação, a coordenação é essencial. Aqui estão as regras para combates em grupo:

1. Ações Coordenadas

- Jogadores podem combinar suas ações para obter vantagens:
  - **Ataque Concentrado**: Todos os jogadores direcionam ataques a um único alvo. O alvo recebe -2 DEF no turno.
  - **Manobra de Cobertura**: Um jogador protege outro, reduzindo o dano sofrido por ele em 50%.

2. Bônus de Sinergia

- Para cada 2 jogadores que atuam em conjunto, ambos recebem +1 em seus testes de ataque.

3. Liderança

- Um jogador designado como líder pode gastar uma ação para dar ordens, concedendo +1 em testes para aliados no próximo turno.

BATALHAS ESPACIAIS DE LARGA ESCALA

Conflitos em larga escala, como batalhas entre frotas, seguem estas regras:

1. Divisão de Zonas

- O campo de batalha é dividido em zonas:
  - **Linha de Frente**: Combates diretos.
  - **Suporte**: Reparos e ataques de longo alcance.
  - **Comando**: Estratégia e coordenação.

2. Comandos Especiais

- Cada turno, os mestres podem introduzir eventos para simular o caos da guerra:
  - Um cruzador aliado é destruído, exigindo uma reação imediata.
  - Reforços inimigos chegam, alterando a balança do combate.

3. Objetivos Secundários

- Além de destruir unidades inimigas, jogadores podem realizar objetivos táticos:
  - Sabotar sistemas inimigos.
  - Proteger naves de transporte.

CONDICÕES AMBIENTAIS

O ambiente pode alterar as condições de combate de maneira significativa:

Ambiente	Efeito
Asteroides	Aumenta a dificuldade de movimento em +2.
Nebulosa	Reduz a precisão dos ataques em -2.
Campo de Detritos	Ataques de longo alcance têm desvantagem.
Gravidade Zero	Jogadores ganham +1 em testes de esquiva.

TERRENO E COBERTURA

Usar o terreno a seu favor é uma parte essencial do combate estratégico:

1. Cobertura

- **Leve**: Reduz o dano em 25%.
- **Pesada**: Reduz o dano em 50%.

2. Posições Elevadas

- Unidades em terreno elevado recebem +2 em testes de ataque à distância.

HABILIDADES ESPECIAIS NO COMBATE

Algumas habilidades ou upgrades de *Mobile Suits* podem alterar o fluxo da batalha:

- **Overdrive**: Aumenta PA e VEL em +3 por 2 turnos, mas causa dano ao *Mobile Suit* (5% do EN total).
- **Modo Defesa Total**: Reduz todos os danos recebidos em 75% por 1 turno, mas o jogador não pode atacar.

EXEMPLOS DE CENARIOS AVANCADOS

1. Emboscada na Nebulosa

- **Descrição**: Os jogadores devem proteger uma nave aliada enquanto enfrentam inimigos escondidos em uma nebulosa.
- **Desafios**: Visibilidade reduzida (-2 para ataques) e reforços inimigos inesperados.

2. Invasão à Estação Orbital

- **Descrição**: Os jogadores precisam invadir uma estação fortificada, enfrentando defesas automatizadas e pilotos de elite.
- **Objetivos**: Desativar sistemas defensivos e roubar dados críticos antes da evacuação.

3. Batalha na Cintura de Asteroides

- **Descrição**: Um confronto entre frotas acontece em um campo de asteroides.
- **Regras Especiais**: Ataques à distância têm desvantagem devido aos obstáculos, mas jogadores podem usar asteroides como cobertura.

DICAS PARA MESTRES

1. **Adapte a Dificuldade**
    - Ajuste os desafios com base na experiência e no número de jogadores.
2. **Introduza Variedade**
    - Alterne entre combates simples e cenários complexos para manter o interesse.
3. **Crie Recompensas Narrativas**
    - Conecte o resultado de cada batalha ao progresso da campanha.

CONCLUSÃO

O combate avançado em *Mobile Suit Gundam Sentinel RPG* oferece uma gama de possibilidades estratégicas e táticas, permitindo que os jogadores vivam batalhas épicas e memoráveis. Com essas mecânicas, cada confronto se torna único, refletindo a complexidade e a grandiosidade das guerras no universo Gundam.

CAPITULO 20: EXPLORACÃO E MISSÕES

O universo de *Mobile Suit Gundam* é vasto, cheio de locais para descobrir, intrigas políticas e mistérios tecnológicos. Este capítulo detalha as regras e sugestões para a exploração e o desenvolvimento de missões que vão além do combate, criando uma experiência de jogo rica e variada.

ESTRUTURA DE MISSÕES

As missões são a espinha dorsal da narrativa e podem variar de simples operações militares a investigações complexas.

1. Tipos de Missões

- **Operações de Combate**: Infiltrar, defender ou destruir alvos inimigos.
- **Exploração**: Mapear áreas desconhecidas, descobrir recursos ou tecnologias.
- **Resgate**: Proteger civis ou recuperar aliados capturados.
- **Missões Políticas**: Negociações ou sabotagens em conflitos entre facções.

2. Componentes de Missões

- **Objetivos Primários**: A tarefa principal a ser concluída.
- **Objetivos Secundários**: Missões paralelas que oferecem recompensas extras.
- **Complicações**: Elementos inesperados que tornam a missão mais desafiadora.

REGRAS DE EXPLORACÃO

A exploração incentiva os jogadores a investigar e interagir com o ambiente, criando oportunidades para narrativas emergentes.

1. Zonas de Exploração

- **Planetas Colonizados**: Centros urbanos, desertos, florestas.
- **Zonas Espaciais**: Campos de asteroides, estações abandonadas, naufrágios.
- **Bases Militares**: Instalações fortificadas com alta segurança.

2. Desafios Ambientais

Cada zona apresenta desafios únicos que podem influenciar a jogabilidade:

Ambiente	Desafio	Teste Necessário
Planeta Desértico	Tempestades de areia reduzem a visibilidade.	Percepção (-2)
Campo de Asteroides	Movimento limitado e risco de colisão.	Reflexos para esquivas.
Estação Abandonada	Sistemas automatizados podem estar ativos.	Inteligência para hackear.

3. Interação com o Ambiente

Os jogadores podem usar o ambiente a seu favor:

- **Buscar Recursos**: Encontrar munição, energia ou materiais para reparos.
- **Hackear Sistemas**: Desativar defesas inimigas ou acessar dados críticos.
- **Criar Armadilhas**: Usar elementos do cenário para atrair ou prejudicar inimigos.

RECOMPENSAS DE MISSÕES

Missões bem-sucedidas oferecem recompensas que incentivam o progresso dos jogadores.

1. Recompensas Materiais

- **Recursos**: Peças para upgrades, munição, energia.
- **Tecnologias Raras**: Armas ou módulos únicos.
- **Créditos**: Usados para comprar itens ou reparar danos.

2. Recompensas Narrativas

- Avanço no enredo principal.
- Alianças com facções importantes.
- Informação valiosa para missões futuras.

EXEMPLOS DE MISSÕES

1. Operação Silent Void

- **Objetivo Primário**: Infiltrar uma estação inimiga e desativar os sistemas de comunicação.
- **Objetivo Secundário**: Resgatar cientistas capturados.
- **Complicação**: Patrulhas inesperadas chegam antes da extração.

2. Exploração: Horizonte Perdido

- **Objetivo Primário**: Investigar uma colônia perdida.
- **Objetivo Secundário**: Recuperar tecnologia alienígena.
- **Complicação**: Criaturas hostis habitam a área.

3. Negociação em Território Neutro

- **Objetivo Primário**: Negociar um cessar-fogo entre Zeon e Federação.
- **Objetivo Secundário**: Convencer um terceiro partido a apoiar seu lado.
- **Complicação**: Um ataque surpresa ameaça as negociações.

DICAS PARA MESTRES

1. **Equilíbrio**
    - Certifique-se de que a dificuldade da missão esteja alinhada ao nível dos jogadores.
2. **Variedade**
    - Combine exploração, combate e interação social para criar missões dinâmicas.
3. **Planeje o Inesperado**
    - Introduza eventos aleatórios para manter a tensão e o engajamento.
4. **Incorpore Escolhas**
    - Permita que as decisões dos jogadores afetem o desenrolar das missões e a narrativa.

CAPITULO 21: TIPOS DE INIMIGOS

Em **Mobile Suit Gundam Sentinel RPG**, os inimigos variam de Mobile Suits comuns a poderosas Mobile Armors, cada um oferecendo desafios únicos. Este capítulo explora os diferentes tipos de inimigos que os jogadores enfrentarão.

1. MOBILE SUIT

Os Mobile Suits são as unidades de combate padrão no universo de Gundam. Versáteis e personalizáveis, eles podem ser pilotados por inimigos habilidosos ou utilizados em grandes números por exércitos.

Características:

- **Versatilidade:** Mobile Suits são adaptáveis a várias funções de combate.
- **Equipamento Variado:** Podem ser armados com rifles de feixe, espadas de feixe e escudos.
- **Desempenho Médio:** Possuem resistência e mobilidade balanceadas.

Exemplos de Inimigos:

- GM Type A (Federation Standard)
- Zaku II (Zeon Standard)

> ***Dica do Mestre:*** *Enfrente jogadores com esquadrões de Mobile Suits para criar combates estratégicos.*

2. MOBILE ARMOR

As Mobile Armors são unidades gigantescas, projetadas para poder de fogo e resistência. Essas máquinas geralmente são pilotadas por elites ou controladas por IA avançada.

Características:

- **Poder Bruto:** Alta potência de ataque e grande resistência.
- **Lentidão:** Menor mobilidade em comparação com Mobile Suits.
- **Armas Avançadas:** Equipadas com canhões de feixe massivos, mísseis e sistemas de defesa automática.

Exemplos de Inimigos:

- Big Zam
- Neue Ziel

> ***Dica do Mestre:*** *Use Mobile Armors como chefes de batalha para testar os limites do esquadrão dos jogadores.*

3. MOBILE WORKER

Os Mobile Workers são unidades industriais que foram adaptadas para combate em cenários de emergência. Embora menos eficazes que Mobile Suits, eles ainda representam uma ameaça.

Características:

- **Uso Primário:** Projetados para construção e logística.
- **Armas Simples:** Podem ser equipados com metralhadoras leves ou armas improvisadas.
- **Fragilidade:** Resistência reduzida em combate direto.

Exemplos de Inimigos:

- Worker Type-01
- Haro Modified Combat Model

> ***Dica do Mestre:*** *Use Mobile Workers em missões iniciais para introduzir combates menos intensos.*

4. GUNDAM INIMIGO

Os Gundams inimigos são versões modificadas ou roubadas das poderosas unidades Gundam. Eles são uma ameaça formidável devido à sua tecnologia avançada e pilotos experientes.

Características:

- **Avanço Tecnológico:** Alta mobilidade, resistência e poder de fogo.
- **Pilotos de Elite:** Geralmente comandados por antagonistas principais.
- **Equipamentos Exclusivos:** Armamento especializado, como espadas de feixe duplas ou escudos refletivos.

Exemplos de Inimigos:

- Gundam RX-78-2 Corrompido
- Zeonic Custom Gundam

> ***Dica do Mestre:*** *Reserve encontros com Gundams inimigos para momentos cruciais da campanha.*

5. IA HOSTIL

As Inteligências Artificiais Hostis são sistemas autônomos que pilotam Mobile Suits ou Armors. Elas são frias, calculistas e podem representar desafios únicos.

Características:

- **Autonomia Total:** Não dependem de pilotos humanos.
- **Táticas Calculadas:** Capazes de manobras inesperadas e complexas.
- **Força Impiedosa:** Sem hesitação ou medo, tornam-se adversários imprevisíveis.

Exemplos de Inimigos:

- AI Zaku Swarm
- Autonomous Mobile Armor “Argus”

> ***Dica do Mestre:*** *Use IAs para criar cenários de horror ou batalhas contra enxames.*

Criando Encontros

- Combine diferentes tipos de inimigos para variar a dificuldade e a dinâmica do combate.
- Adicione características personalizadas, como sistemas de defesa exclusivos ou compartimentos especiais, para tornar cada encontro único.

> ***Nota:*** *Consulte o Mestre para adaptar os tipos de inimigos ao nível dos jogadores e às necessidades da história.*

CAPITULO 22: NAVE E SIDES

6. NAVES ESPACIAIS

As naves espaciais desempenham papéis cruciais, tanto como inimigos ativos quanto como suporte para Mobile Suits e Mobile Armors. Enfrentar uma nave pode ser um desafio épico para um esquadrão.

Características:

- **Tamanho e Potência:** Capazes de carregar Mobile Suits e lançar ataques devastadores com canhões e mísseis.
- **Defesas Robustas:** Possuem escudos energéticos e armaduras pesadas.
- **Mobilidade Limitada:** Geralmente lentas, mas compensam com alcance de ataque.

Exemplos de Inimigos:

- Musai-Class Cruiser (Zeon)
- Pegasus-Class Assault Carrier (Federation)

> ***Dica do Mestre:*** *Use naves como plataformas de batalha móveis ou como alvos principais em missões táticas.*

7. COLONIAS E SIDES ESPACIAIS

As colônias espaciais e Sides podem ser cenários de combate ou até mesmo "inimigos" indiretos quando controlados por forças hostis.

Características:

- **Ambiente Variado:** Áreas internas e externas oferecem desafios únicos.
- **Sistemas Automatizados:** Podem incluir defesas automáticas ou sistemas de sabotagem.
- **Impacto Estratégico:** A perda ou controle de uma colônia pode mudar o rumo da guerra.

Exemplos:

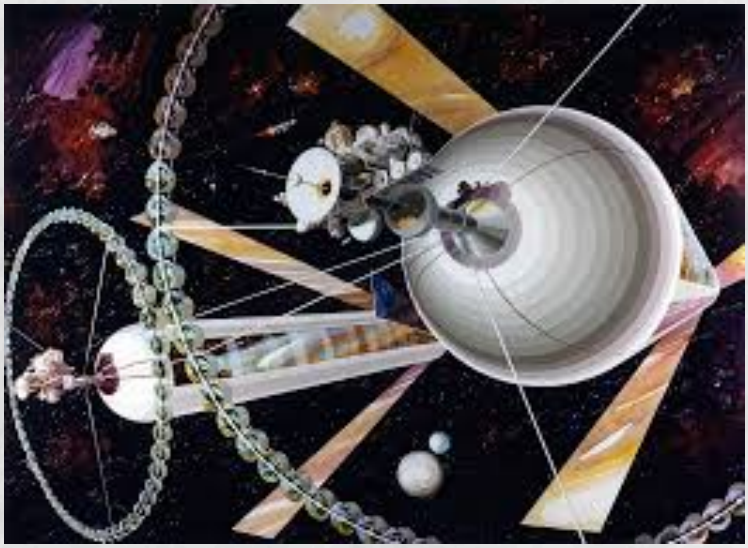
- Side 3: Base Zeon
- Side 7: Campo de Treinamento

> ***Dica do Mestre:*** *Introduza ameaças ambientais, como vácuo ou gravidade variável, para aumentar a dificuldade dos encontros.*

Criando Encontros

- Combine diferentes tipos de inimigos para variar a dificuldade e a dinâmica do combate.
- Adicione características personalizadas, como sistemas de defesa exclusivos ou comportamentos especiais, para tornar cada encontro único.

> ***Nota:*** *Consulte o Mestre para adaptar os tipos de inimigos ao nível dos jogadores e às necessidades da história.*



CAPITULO 23: MOBILE SUITS DE TRANSFORMACÃO

Em **Mobile Suit Gundam Sentinel RPG**, algumas unidades destacam-se pela habilidade de transformação, oferecendo uma vantagem tática em combate. Este capítulo detalha as características e exemplos de Mobile Suits com capacidade de transformação.

MOBILE SUITS DE TRANSFORMACÃO

Essas unidades são projetadas para alternar entre diferentes formas, como modos terrestres, aéreos ou espaciais, permitindo uma maior versatilidade e adaptabilidade no campo de batalha.

Características Gerais:

- **Transformação Rápida:** Alternam eficientemente entre modos, adaptando-se a diferentes situações.
- **Alta Mobilidade:** Excelentes em combate dinâmico, tanto no solo quanto no espaço.
- **Manutenção Complexa:** Exigem pilotos especializados e suporte técnico avançado.

Modos de Transformação

1. **Modo de Combate Terrestre:** Focado em velocidade e manobrabilidade no solo, geralmente armado com armas de longo alcance ou corpo a corpo.
2. **Modo Aéreo:** Perfeito para combates de alta velocidade e superioridade aérea, com foco em armas leves e precisão.
3. **Modo Espacial:** Otimizado para mobilidade em zero gravidade, equipado com propulsores e sistemas de ataque de longo alcance.

Exemplos de Mobile Suits de Transformação

- **Zeta Gundam**: Capaz de alternar entre seu modo MS e modo Wave Rider para superioridade aérea.
- **Gaplant TR-5 (Hyrax Custom):** Um modelo avançado utilizado para missões de interceptação e combate espacial.
- **Methuss:** Uma unidade de suporte transformável, equipada para reparos rápidos em campo de batalha.

Estratégias de Encontro

- Use Mobile Suits de Transformação para criar encontros dinâmicos e inesperados.
- Explore sua capacidade de mudar de forma para alternar entre combates diretos e de evasão.
- Desafie os jogadores a adaptar suas táticas a inimigos que exploram o ambiente com eficiência.

> ***Nota do Mestre:*** *Os Mobile Suits de Transformação são melhores usados como inimigos surpreendentes ou aliados valiosos, proporcionando momentos memoráveis em jogo.*

Criando Encontros com Transformação

Incorpore características únicas:

- **Ambientes Multiníveis:** Áreas que incentivam a exploração de todas as formas (terrestre, aérea e espacial).
- **Combates de Perseguição:** Cenários onde os jogadores precisam alcançar ou escapar de Mobile Suits transformáveis.

Este capítulo oferece uma visão detalhada sobre como utilizar Mobile Suits de Transformação para enriquecer a narrativa e os desafios do jogo. Certifique-se de ajustar a dificuldade para manter o equilíbrio e o engajamento dos jogadores.

MOBILE SUIT GUNDAM SENTINEL

esse sistema foi feito por mim black hiro um grande fan da fraquia mobile suit gundam usei muito coisa da wiki de gundam sendo uma coisa que gostei bastante de fazer foi algums dia pra fazer isso mais isso valeu demias ainda e so a versao 0.05 tera mais versao

chaarrrr!